SLG

シミュレーションゲーム

攻略大全

こうりゃくたいぜん

蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン

あおおおかみしろめじか

三國志

さんごくし

三国志中原の覇者

さんごくしちゅうげんはしゃ

SDガンダムワールドガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

スーパーデフォルメ

SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記

スーパーデフォルメ　せんし　せんき

独眼竜政宗

どくがんりゅうまさむね

信長の野望全国版

のぶながのやぼうぜんこくばん

ファミコンウォーズ

たたかおうてこうりゃくまんさい

戦いに王手をかける攻略データ満載

平成2年1月26日発行(隔週金曜日発行) 第6巻第2号(通巻95号)

SLG

シミュレーションゲーム

攻略大全

こうりゃくたいぜん

ファミリーコンピュータ Magazine

No.2特別付録①

とくべつふろく

SLG
シミュレーションゲーム

攻略大全
こうりゃくたいぜん

蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン
あおおおかみしろめしかジンギスカン

三國志
さんごくし

三国志中原の覇者
さんごくしちゅうげんはしゃ

SDガンダムワールドガチャポン戦士 スクランブルウォーズ
スーパーデフォルメせんし

SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記
スーパーデフォルメせんしせんき

独眼竜政宗
どくがんりゅうまさむね

信長の野望全国版
のぶながやぼうぜんこくばん

ファミコンウォーズ

戦いに王手をかける攻略データ満載
たたかおうてこうりゃくまんさい

ファミリーコンピュータマガジン No.2 特別付録

SLG シミュレーションゲーム 攻略大全

大好評にこたえて攻略大全第2弾は
シミュレーションゲーム登場。
攻略に欠かすことのできないデータから
必勝法を伝授する戦略戦術の項目まで！
あますところなくこの1冊に凝縮しました。
ラインナップは知らない人はいない
超話題作8ゲーム完全限定版!!
これで戦いの覇者になれる!!

●モンゴル編を中心に世界の武将たちを徹底研究する

2

●オリジナルからマップコレクションまで全収録

●30面まとめてデータ収録。都市に待つMSを倒せるか

6

●17ヵ国モードを制覇し夢の全国統一を目指せ！

1 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン 4

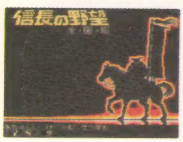
三國志 12
●全255の武将たちを残さず集めた保存版データ集つきだ！

3 三国志 中原の覇者 22
●戦闘に勝てる計略と内政のコツをつかもう

4 SDガンダムワールド ガチャポン戦士スクランブルウォーズ 28

5 SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記 36

●目指すは奥羽統一！ 独特なコマンド群の使いかた 独眼竜政宗 46



7 信長の野望 全国版 52

8 ファミコンウォーズ 60
●第16の島までマップ収録！ 全土を制覇だ

世界統一をめざせ！

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

GENGHIS KHAN

光栄
1989年4月20日発売

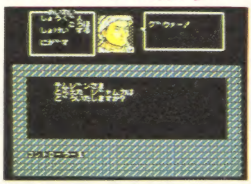
戦国SLG	9800円(税別)

「蒼き狼」として「白き牝鹿」を携えて「人」のために「人」を動かして「人」としてモンゴルを、そして世界を統一せよ!!
これを読めばだれでも統一可能だ。諸君の健闘を祈る。

各国統一のための基本

進行の手順

モンゴル編と世界編の2つのシナリオを勝ち進むには、戦争で負けた国の人物の処遇やその後の国の統治などを総合的に考えて戦略を練らなければならないんだ。そのためには、コマンドを有効に使うこと、そして、戦略、戦術をよく考えて、利の高い行動をとることを考えてほしい。

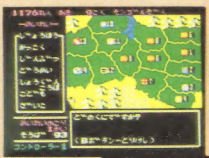


●敵国から得られる優秀な人材は能力の高い人物が多い

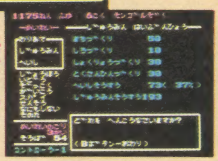
●敵の大将は部下にしても裏切られてしまう可能性が高い

農耕民族的統一法

農耕民族的な統一方法とは、戦争に勝った後、新しい領土を豊かにしつつ、ゆっくりと、かつ確実に領土を広げていくことなんだ。確実にとは敵国に隣接しない安全地帯を確保しながらということだ。それにはどういったことが大切なのかというと、ひとつは同盟を利用するということ。つまり、同盟中はその国と争うことはないんだ。その間に自分は力を蓄えてから攻め込むというわけなんだ。ふたつめは血縁関係にある将軍を属国におくということ。これは反乱を起こさないようにするためだ。



●ゆっくりじっくり囲みながら攻めていこう

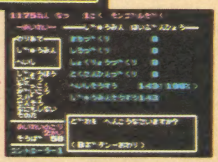


●住民を置いて、豊かにしながら領土を広げる

遊牧民族的統一法

実際のモンゴル民族の戦争は、国を攻め滅ぼして、その土地のものを全て略奪するという残忍極りないものであった。これを応用したのが、この遊牧民族的統一方法なんだ。では、ゲームの中ではどういったことをすればいいのか。結論からいえば、攻め滅ぼした国のほとんどの住民を兵士として、守備兵を残さずに攻め込む、というやり方なんだ。もちろん守備兵のいない国は他国に簡単に攻め入られてしまう。でも、それによって他の強国の兵力を分散させることができるので、かえって好都合となるんだ。

●まわりの国を引っかきまわしても、大混乱



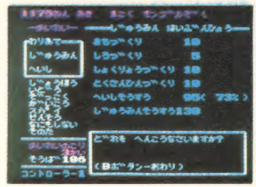
●この住民のふりわけ方がポイントなんだ

©光栄

平常時の政策の要点

住民配分

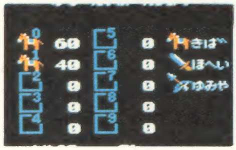
ゲームを最初から始めるときにまずやることは兵士の配分。いつでも攻め込めるような部隊配分にしておこう。あらかじめ攻め込む国に適した配分にしておかないといけない。また、住民は戦争する直前に再配分する必要があるぞ。兵が多すぎても金が増えないのでそんなときは至急変更すべきだ。



兵ばかりでもだめ

兵士配分

兵士は機動力に優れている騎馬部隊、姿をかくす伏兵という特殊な攻撃のできる歩兵部隊、離れたところから攻撃のできる弓矢部隊、といった3種類の部隊に配分することができるんだ。でも、これらの部隊をつかうには地形に十分注意しなければならない。モンゴル編では騎馬隊の編成だけでも大丈夫。



モンゴル編はこれでいい

兵士部隊の種類

弓矢	歩兵	騎馬
遠距離攻撃が可能な部隊だ	力は平均的だが、伏兵戦術可能	機動力はあるが、山、森は苦手

命令書の作成

属国の数が増えてくると、全てを自分ひとりで管理するのは難しくなってくる。命令を与えるたびに自分の能力を消費するので、無駄が大きくなる。でも将軍候補を直轄地に派遣しても勝手なことをされてしまう。そこで、命令書が必要になってくるんだ。命令書の内容には税率や住民配分などいろいろな項目が出ているが詳細は表を参照のこと。

将軍に命令書通りの統治をさせよう

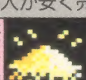
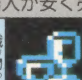
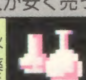
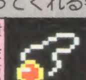
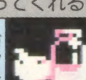
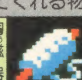
完璧な命令書

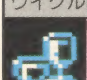
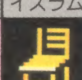
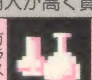
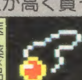
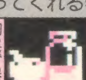
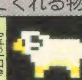
税金	現状維持(30%程度)	財政切迫時	臨時徴収はしない
		兵士の増加	してはいけない
住民配分	兵士は0。特産品30%程度あれば後はてきとうでいい	武力の増強	してはいけない
		外交交渉	してはいけない
		戦争	してはいけない
兵士配分	戦争はしないからどうでもいい	輸送	前線国へ輸送する
		貢ぎ物の要求	無視する
モラルが低下	分配する	属国になれ	無視する

訓練で強兵策

戦争のために必要な金を稼ぐには商人との取り引きを利用しよう。ただ注意すべき点がふたつある。ひとつは相場には変動があるということ。メイン画面の左下にある"そうば"は、50～150の間で変化する。100のときが標準だから売り買いの基準にしよう。ふたつめは、商品の価格が商人によって違うということだ。詳細は下の表を見てほしい。

3商人のお買得・売得商品一覧表

ウイグル商人が安く売ってくれる物	イスラム商人が安く売ってくれる物	中国商人が安く売ってくれる物
木工品	織物	火薬
 貴金属	 ガラス	 陶磁器
 宝石	 医薬品	 絹

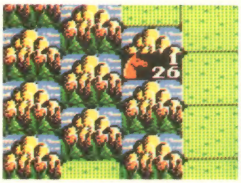
ウイグル商人が高く買ってくれる物	イスラム商人が高く買ってくれる物	中国商人が高く買ってくれる物
 ガラス	 木工品	医薬品
 陶磁器	貴金属	 宝石
 医薬品	絹	 毛皮

戦争時の戦術

地形が重要

戦争はなるべく自分で攻め込もう。もちろん敵との力の差が大きければ将軍候補にまかせてもいいが、終盤にでもならないかぎり圧倒的な差は出ないはず。実戦の戦争の勝ち負けは地形の影響をかなり受けるんだ。そこで、戦いはやはり地形に応じた部隊編成で攻め込むのが基本となってくるぞ。

山の中に騎馬部隊をおいてしまうと



こんなに部隊数が減ってしまった

地形データ

城

防衛の拠点。ここをうまく利用する

森

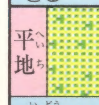
ここで狩猟をすれば食料補給が可能

街

本隊が進入すると略奪ができる

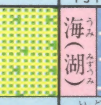
山

歩兵・弓矢部隊には防御に有利



平地

移動するときに兵数が減らない地形

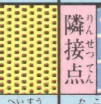


海(湖)

移動時に兵数が激減する危ない地形

砂漠

移動時に兵数が激減してしまう地形

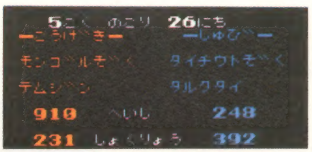


隣接地点

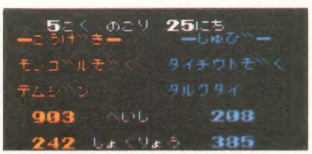
他国からの進入、他国への脱出地点

特殊な戦術

特殊な戦術としては〝援軍〟〝略奪〟〝狩猟〟の3つがあげられる。援軍とは援軍を要求したい国の出現・撤退ポイントに本隊をおくことが大切なんだ。援軍は要求してから3日たたないとこないぞ。略奪は攻撃側の本隊に限り、敵の街に入っておこない、食糧を得ることができるし、狩猟は、敵部隊と隣接してなくて、森にいるときにできるんだ。



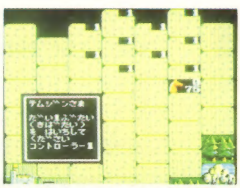
食糧が少なくて戦いが不利でも



狩猟をすれば、ほら食糧が増えた

進行作戦

隣国に攻め入る場合には、部隊数を少なくして、多人数の部隊を構成しておこう。少人数の部隊がたくさんあっても敵に各個撃破されてしまうからだ。防衛側の本隊は勝ち目がなくなると逃げる。でもこれを追撃するには本隊以外の部隊をあたらせよう。もし一騎打ちになって負けたら大変だ。

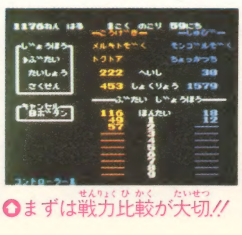


出現ポイントに注意!!

追撃には別動隊が有効だ

防衛作戦

敵に攻め込まれた場合、まず、勝ち目があるかを見定めよう。敵の本隊が手薄で、本隊と同じ属性の部隊の人数が少ないときには突撃だ。また、敵本隊は城を目指して進んでくるからその経路に歩兵を伏兵させておくのも有効だぞ!! でも、勝ち目なしと見たら城をあきらめて逃げまわろう。



まずは戦力比較が大切!!

あとは逃げまわるだけだ

モンゴル編の戦略!!

モンゴル編スタート時のテムジンには、4人の将軍候補（カサル、ベルクタイ、カチウン、テゲム）と4人の子供（ジュチ、チャガタイ、オゴタイ、トゥルイ）がいる。将軍候補はみな血縁なので安心して属国を任せられるし、王子が成長したら将軍候補にできるぞ。

また東端の1国からスタートするテムジンは、かなり有利だ。まず、隣の5国を攻略し、8国まで速攻で落とせば、5国は安全だ。ここで9国と同盟し同盟期間である5年以内にモンゴル平原の東半分を治めるのが有効な作戦といえる。6国と7国の統治者は強いから、一騎打ちには十分気をつけるべきだ。あとは同盟が切れると同時ぐらいに今まで蓄えた力を発揮させて西へ流れ込めば、簡単に終る。

●モンゴル編ならではここまではすぐにできる

攻略ルート

5国を攻める

前述の遊牧民族的統一法を実行しないかぎり、最初はここ。

9国と同盟をくむ

これによって西からの攻撃を防ぐことができる。

最後はどちらかをのこす

10国か14国を残した方が、統一しやすい。

統一

モンゴル編 国名人名一覧表

国番号	部族名	国力	兵力	統治者	ランク	優秀な人材	ランク	后の名前	美人度
第1国	モンゴル族	A	60	テムジン	—	————	—	ボルテ	A
第2国	タタル族	C	73	クトテムル	C	シキトク	B	エスイ	B
第3国	オンギラト族	C	51	デイセチン	D	ジェルメ	A	カルチュ	B
第4国	オングット族	D	58	アラクシュ	D	ムカリ	A	タマチャ	C
第5国	タイチウト族	C	40	タルクタイ	D	ココチュ	C	アラン	C
第6国	ジャダラン族	D	55	ジャムカ	A	クビライ	A	ニドン	A
第7国	ケレイト族	A	119	トリオオルカン	A	ボルチェ	A	イバカベキ	C
第8国	メルキト族	D	68	トクトア	D	クチュ	B	クラン	A
第9国	ジェルキン族	C	71	サチャベキ	D	ボロウル	B	ムアルン	A
第10国	トマット族	B	54	ビスナム	D	ゴルチ	C	カチャウ	A
第11国	オイラート族	D	60	クドカベキ	D	バマトル	C	ソチ	A
第12国	ナイマン族	A	110	タヤンカン	A	スブタイ	A	グルベス	A
第13国	キルギス族	B	80	チムスイ	B	ジェベ	A	ラッチ	C
第14国	カルルク族	B	58	アルステン	D	ナヤア	A	シーラ	B

MAPで攻略、モンゴル編

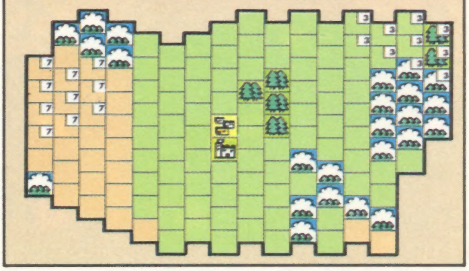
モンゴル編は、騎馬部隊だけの編成で十分だ。マップも、平地を中心とした構成のためでもある。また、国の数が少ないのと、敵があまり攻めてこないので内政に力を入れることができ、コマンドの使用法、及び効果がわかるようになるだろう。年も若いので、まったくといっていいほど後継ぎをたてることもない。普通にやれば1206年までには統一できるだろう。

また、1206年の春に世界編に強制的に突入する。それまでに統一寸前までいって、各能力をあげて世界編にいどもう。

●テムジン。ジンギスカンの本名

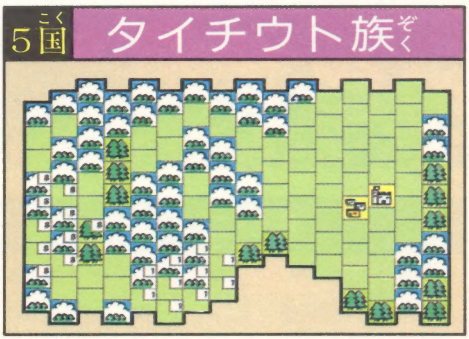
1国 モンゴル族

4国 オングット族

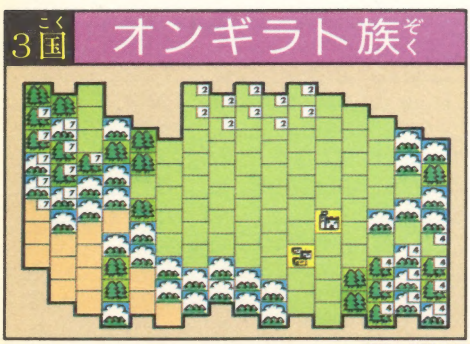


2国 タタル族

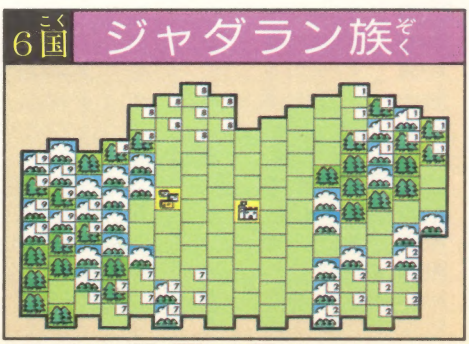
5国 タイチウト族



3国 オンギラト族

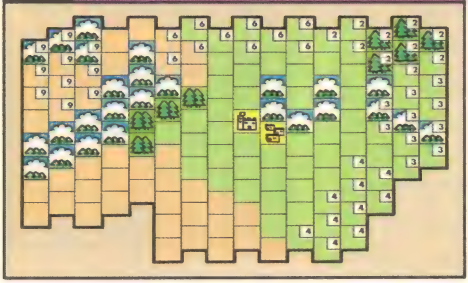


6国 ジャダラン族

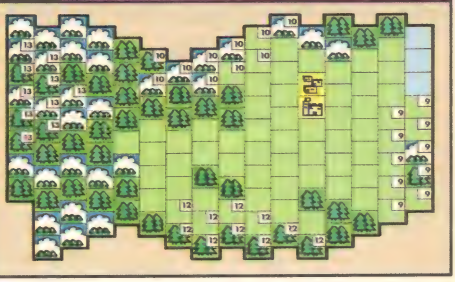


マップの見方 城 街 平地 砂漠 森 山 海(湖) 出現・撤退ポイント(隣接点)

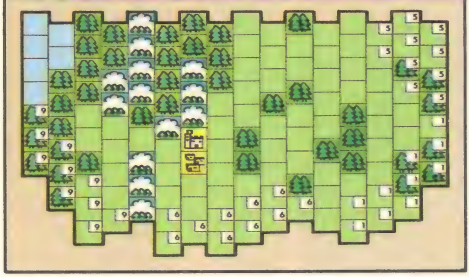
7国 ケレイト族



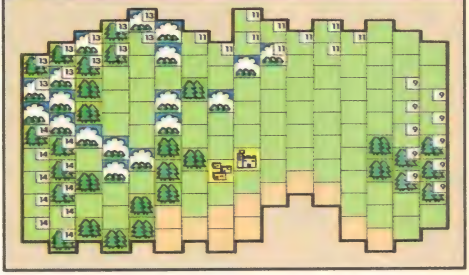
11国 オイラート族



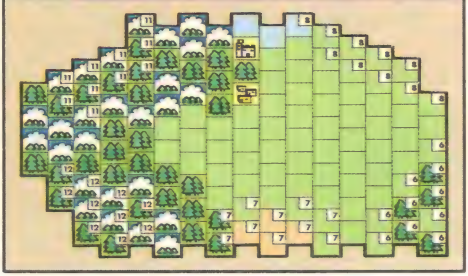
8国 メルキト族



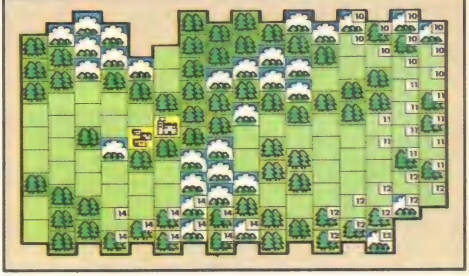
12国 ナイマン族



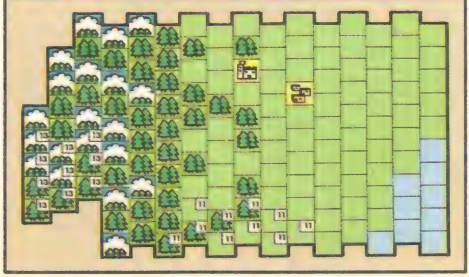
9国 ジエルキン族



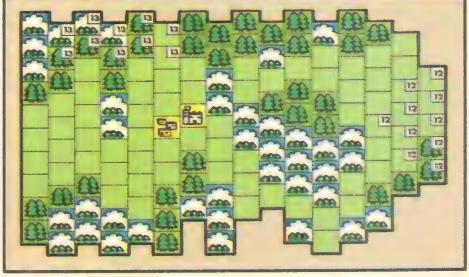
13国 キルギス族



10国 トマット族



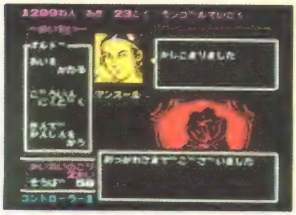
14国 カルルク族



世界編での戦略!!

世界編の国数は全部で27カ国。モンゴル編の2倍近くだ。そのため、世界編では将軍候補などの人材活用が大きなポイントとなってくる。プレイヤーが選択できる国の国王はみんな高齢なので、もしかすると自分ひとりでの統一ができないかもしれない。ゆえにオルドによる子供づくりが重要になってくるのだ。

外交もまた大きなポイントとなってくる。一度にたくさんの国を相手にしないですむように一時的な友好関係(同盟など)は必要だ。このように全てのコマンドを効果的に使用していかないと、世界を統一するのはかなりの難題となるだろう。



○南に行けば、女性達もエキゾチック。これも世界編の楽しみ?

攻略ポイント

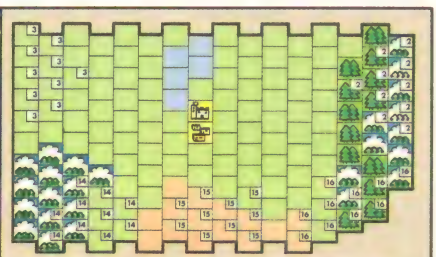
世界編でのポイントは何といっても17国。この国は国力、そして統治者の能力ともに大したことはないが、地形が山ばかりで、攻めにくい。

○統治者のサキアバ。たいした能力はない

1国 モンゴル帝国

アジアの中央にあるこの国は、東西同時に攻め込んでいくと国を守りにくくなる。よって最初は3国と同盟をくみヨーロッパ方面からの敵の進入を遮断し、東方への勢力拡大に専念しよう。攻守ともに騎馬隊による総力戦は必死だ。

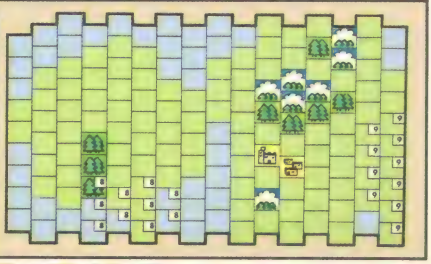
統治者
ジンギスカン



7国 イングランド

イングランドは西の端にあり、隣接国も少ないから守りやすい。しかし、フランスと神聖ローマ帝国は、ほうっておくとかなり強大な国になるので、早めに攻略しておこう。11国と3国と同盟を結べば、ヨーロッパの征服は簡単だ。

統治者
リチャードI世

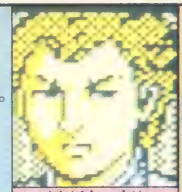


マップの見方 城 街 平地 砂漠 森 山 海(湖) 出現・撤退ポイント(隣接点)

11国 ビサンツ帝国

まわりが敵だらけのこの国は攻めにくく守りにくい。王としての力量が問われる場所。

まず、3・10国と同盟を結び、敵の進入を防ごう。そして南方の12国を攻略し13国と同盟を結びつつ北アフリカへ進攻するルートが一番だ。

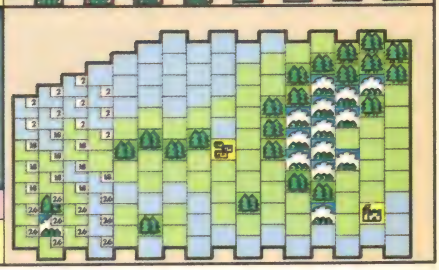


統と治者
アレクシオス

19国 日本

極東にある日本は隣接する国々もそれほど強くなく、かなり統治しやすい場所にあるといえる。まず、18国から2国へと攻め込みモンゴル帝国と同盟を結び、南へと進行しよう。そしてある程度南の国をとったら中央へと進出する。

統と治者
源頼朝



世界編 国名人名一覧表

国番号	国名	国力	兵力	統治者	ランク	優秀な人材	ランク	后の名前	美人度
第1国	モンゴル帝国	A	115	ジンギスカン	A	ガラウン	B	ボルテ	A
第2国	金	C	90	宣宗	C	耶律楚材	A	岐国公主	C
第3国	クマン族同盟								
第4国	キエフ公国								
第5国	ドイツ騎士団領								
第6国	ポーランド								
第7国	イングランド	A	105	リチャードⅠ世	A	ロンシャン	B	ベレンガリア	A
第8国	フランス	A	125	フィリップⅡ世	A	アルベルトゥス	B	フランソワ	B
第9国	神聖ローマ帝国	A	100	ハインリヒⅥ世	A	フランドル伯	A	カトリーヌ	B
第10国	ハンガリー								
第11国	ビザンツ帝国	A	100	アレクシオス	B	ダンドロ	B	テオドーラ	C
第12国	セルジュク連邦								
第13国	ホラムズ								
第14国	西遼								
第15国	ウイグル								
第16国	西夏	D	76	桓宗	C	セングム	C	チャカ	A
第17国	吐藩								
第18国	高麗								
第19国	日本	A	95	源頼朝	A	畠山重忠	B	北条政子	A
第20国	ムワッヒド朝								
第21国	アイユーブ朝	E	71	サラディン	B	スンナ	C	ロム・アリ	A
第22国	カリフ領								
第23国	インド諸王朝								
第24国	ゴール朝								
第25国	パガン朝								
第26国	南宋								
第27国	大越大理連合								

※空白は調べて書きこんでいこう。

SLG 攻略大全 2

中国大陸に吹き荒れた、熱き英雄たちの想い

三國志

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS

光栄
1988年10月30日発売

戦国	9800円(税別)
SLG	

内政、軍備の重要なポイントを徹底攻略。戦争に勝つためのポイント。そして、登場する全255名の英雄＆武将データをドーンと大紹介!!

各シナリオの英雄勢力関係図

シナリオは全部で5種類、用意されている。各シナリオごとに英雄の勢力範囲が変わってくるので、自分のプレイしたい英雄をここから選んでくれ。

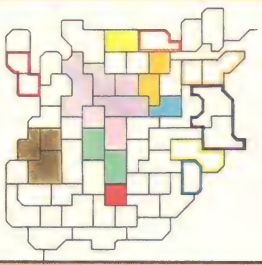
マップ上で外ワクだけ色が塗ってある国は中立英雄である。

各英雄の勢力色

劉備		袁紹	
曹操		袁術	
孫堅		董卓	
劉焉		馬騰	
劉表		呂布	

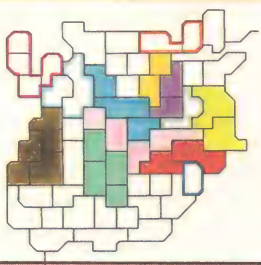
シナリオ1 董卓打倒

このシナリオは、董卓をどのように倒すかがポイントとなる。勝利条件は、30ヵ国を支配し、洛陽か長安を君主が統治すれば良い。



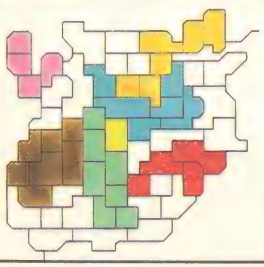
シナリオ2 曹操の台頭

このシナリオでは、優れた武将を多く持ち洛陽を支配している曹操がもっとも強力な国であろう。勝利条件は、シナリオ1と同じである。



シナリオ3 新時代の幕開け

各英雄とも力をつけた段階から始まる。中でも、やはり曹操が強力である。このシナリオから勝利条件の支配国数が変わり、40ヵ国となる。

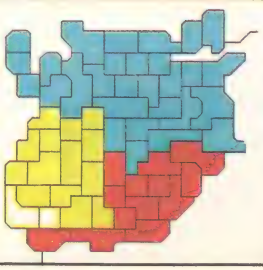


シナリオ4 孔明の出廬

曹操が全国の3分の1を最初から支配している。この勢力をどのようにして倒すかがポイントとなる。勝利条件は、シナリオ3と同じ。

シナリオ5 三国の時代

登場する英雄は3人。どの英雄でプレイしても強さは、ほぼ同じである。このシナリオでの勝利条件は、もちろん全国統一である。



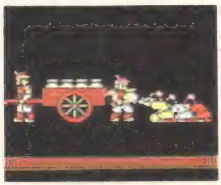
©光栄

富国強兵を基本に戦争に備えろ

内政

施し

施しは、武将と民に行うものである。特に民の忠誠度はいつも90前後を保つこと。そうすれば収穫は多くとれるし、一揆も防げるので後がラクだぞ。



●まずは、民に対しての施しを行え

開発

開発は知力の高い武将で行うこと。それから収穫は7月なので、2〜3ヵ月前から開発するといい。あとは、洪水対策も忘れずに行うこと。

●開発は毎年、決まった月にやろう

取引き

取引きの相手である商人は、民の忠誠度が低いと現れにくいので注意。商人との取引きでは米の相場に気をつけて売買すればいいだろう。

●軍師の意見を聞くのもいいかも

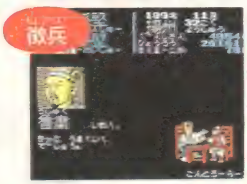
外交

外交には、兵糧借り、返済・贈り物・共同作戦・婚姻の4種類ある。このうち贈り物と婚姻の2つは他国の敵対心を下げることができるので、強力な国に対して行い、その間に自国の軍備を整えるのにはもってこいの外交。外交を成功させるには知力の高い武将を使うこと。ただし、外交に失敗すると武将が殺されたりするので注意が必要。

●成功すればいいが失敗すると…

軍備

兵は金10と兵糧100で100人雇える。金と兵糧のバランスを考えて雇うこと。ただし、兵はその国の人口の半分までしか雇えない。それから、訓練は戦闘時の機動力をあげるので、武装度を上げたら必ず行うこと。



●徴兵と人口のバランスを考えて

●武装度を上げたら、訓練は必ず行おう

人材登用

自国の勢力を拡げるためには数多くの武将が必要となる。在野の武将や他国の武将を引き抜き配下にしよう。引き抜いた武将には、必ず施しをしよう。

武将そうさく

武将そうさくは、知力の高い武将に命令すること。武将を発見したら、次のターンには自分の配下に入れること。能力が低い武将でも書物を与えたり、コマンドを実行させることによって優秀な武将になるからね。

●国によっては、人もいないことも

●発見したら、すぐに配下に

他国の武将

他国の武将を引き抜くことは、敵国の軍事力を無傷で衰退させることと同じだ。引き抜くポイントは、武力の武将には馬、知力の武将には自ら出向くでOK。

●成功すれば自国の戦力アップ

地形による戦い方を覚えろ!!

戦争に勝利すると得られる物は大きい。国力が増え、運が良ければ武将を捕虜にして自軍の配下に入れることができる。

そこで、戦争に勝つためのポイントを、ゲームに登場する4つの国の地形を題材に具体的に説明しよう。これで戦争はバッチシのばず　。

○戦争に勝たないことには、中国統一なんて夢だぞ

マップの見方

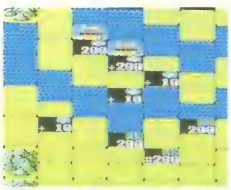
- ⊙城　▲兵糧
- ●攻撃布陣ポイント
- ↑想定進路
- 平地　河川
- 湿地　移動可の山
- 移動不可の山

5国 冀州 平坦地帯

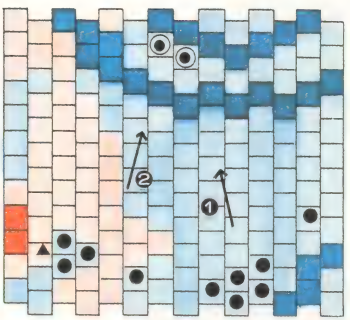
力押しに攻めまくれ!!

このような平坦な土地での戦争では兵力の多い少ないが戦局を大きく左右する。部隊配置は山に囲まれた方に兵糧を置き、1～3部隊を守備として置く。残りの部隊は平地に置き機動力をフルに使えるようにする。さて、進路は①の方向へ広がりながら進む。そのとき、敵部隊数が少なければ兵糧守備部隊も②の進路から敵部隊を囲むように進むといい。

このような地形で気をつけなければならないことは、敵部隊が苦しまぎれに逃げまわり、30日が過ぎてしまうことだ。これを防ぐためにも部隊を多く参加させろ。



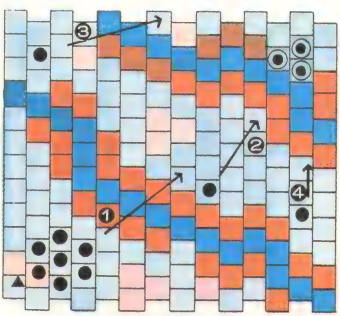
○城の数に合わせた作戦を考えても良い

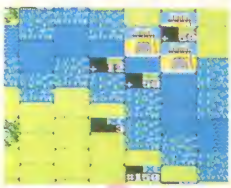


12国 予州 河川地帯

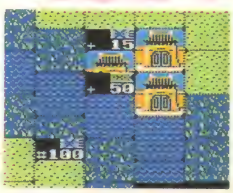
水軍を中心とした戦い!!

このように2本の川が流れていて、部隊の進軍に影響を及ぼす。その上、川の両岸に湿地帯があり、なおさら進軍が思うように行えない。そこでとるべき作戦は、主力の部隊を②、③、④に配置、進軍させることだろう。ただし、この主力は水軍をあつかえる武将達で構成し、最大3部隊で敵を全滅させることができるのが望ましい。①には兵糧守備部隊を配置し、勝機が見えたら進むのも良い。ただしこの部隊は、兵糧を守るのが目的であって、戦闘するのが目的ではないことを忘れるな。





○前面の主力部隊は敵の注意を引きつけるように動き…



○そして、背後から攻撃

18国 幷州 山岳地帯

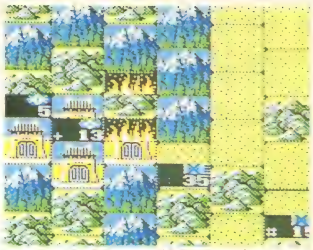
敵の退路を攻撃せよ!!

このような山岳地帯では、城への進路は限られている。

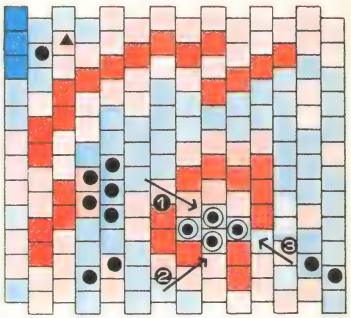
一応①の進路からは部隊を多く送り込めるが、結局、機動力を消費する山地を通らねばならないうえに、1部隊ずつしか進入できない。それよりは③からの進入の方が平地を通って城へ攻め込める。できるものなら、敵部隊の数倍に匹敵する兵力をもって、三方から攻め込み、一気に全滅させたい。

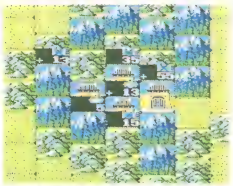
しかし、ここで秘策として、風向きが下向きの場合、①や③の方向から火計攻撃をして、②に部隊を配置し、敵の退路を断ってしまうというのもある。攻撃進路が限られるということは、敵の退路も限られているという発想もできるわけだ。

兵糧はマップの位置でいいだろう。しかし、敵の配置のしかたによっては簡単に奪われかねないので、兵糧守備部隊を配置するべきだろう。兵糧守備部隊は、主に戦闘に向いていない知力の高い武将にまかせるといいぞ。



❶3つの進路から同時に進行するのがベスト





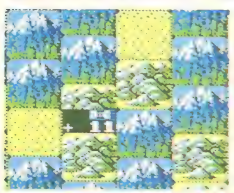
❷敵の退路を断っての火計攻撃だ

50国 益州 難移動地帯

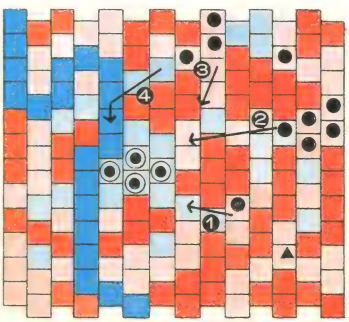
敵の退路を完全に断つ!!

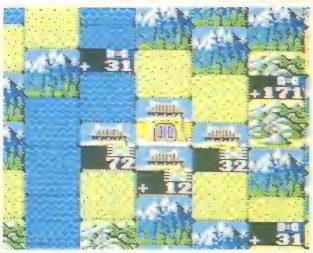
ここまで移動しにくい地形での戦争では短期決戦で行くしかない。それだけに水軍を必ず連れてくる必要がある。なぜなら、こちらに有利な戦局となっても陸路からだけの攻撃では川の向こうに逃げられてしまうからだ。それゆえに④の進路で水軍を向かわせ敵の退路を断っておく必要がある。そして、主力を陸路①、②、③から攻撃させる。ただし、この場合も陸路は進路が限られているので水軍が数多くあれば、多少日数はかかっても水路から積極的に攻勢にでて挟み撃ちするといいだろう。ともかく、絶対に敵の退路を断っておくことが作戦上重要だ。

兵糧はマップの位置で、敵部隊がいつ奪いに来ても対処できるように兵糧守備隊を1～2部隊配置しとけばまず間違いはないだろう。



❶この位置なら兵糧は安心だね





❷敵を川向こうに逃がしてはダメだ

❸水軍をうまく使えば楽勝だ

13人の英雄&242人の武将データ大公開!

英雄データ

プレイすることができる英雄は、全シナリオで13人。ただし、劉備、曹操は全シナリオでプレイ可能。それとシナリオで英雄が世代交代する国があり、孫堅・孫策・孫権と劉焉・劉璋の2つの国である。各英雄の能力値は基本数値。

劉備				
	年とし	29	運うん	71
	知ち	45	身しん	85
	武ぶ	63	水すい	○
	カリ	99	兵へい	5

曹操				
	年とし	35	運うん	97
	知ち	93	身しん	88
	武ぶ	94	水すい	○
	カリ	100	兵へい	100

孫堅				
	年とし	34	運うん	26
	知ち	85	身しん	37
	武ぶ	96	水すい	○
	カリ	98	兵へい	50

孫策				
	年とし	15	運うん	17
	知ち	89	身しん	65
	武ぶ	98	水すい	○
	カリ	99	兵へい	79

孫権				
	年とし	8	運うん	99
	知ち	94	身しん	93
	武ぶ	93	水すい	○
	カリ	99	兵へい	30

劉袁				
	年とし	53	運うん	61
	知ち	84	身しん	57
	武ぶ	32	水すい	○
	カリ	95	兵へい	50

劉璋				
	年とし	32	運うん	60
	知ち	70	身しん	74
	武ぶ	51	水すい	○
	カリ	94	兵へい	20

劉表				
	年とし	38	運うん	25
	知ち	74	身しん	41
	武ぶ	46	水すい	○
	カリ	96	兵へい	100

袁紹				
	年とし	45	運うん	86
	知ち	54	身しん	35
	武ぶ	82	水すい	○
	カリ	98	兵へい	25

袁術				
	年とし	36	運うん	60
	知ち	66	身しん	89
	武ぶ	95	水すい	○
	カリ	95	兵へい	200

馬騰				
	年とし	30	運うん	38
	知ち	48	身しん	95
	武ぶ	97	水すい	○
	カリ	96	兵へい	150

董卓				
	年とし	47	運うん	61
	知ち	58	身しん	73
	武ぶ	91	水すい	○
	カリ	96	兵へい	200

呂布				
	年とし	35	運うん	24
	知ち	21	身しん	82
	武ぶ	100	水すい	○
	カリ	86	兵へい	200

武将データ

年齢はシナリオ1のデータです。表中の「未」はスタート時には存在しない武将という意味。「0・未」は親族武将である。

※武将は50音順に並んでいます。

名前	年	知	武	カリ	運	身	水	兵	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
伊籍	28	86	18	28	75	74	×	3	野・45	野・38	野・37	備・37	備・47
干禁	31	20	72	25	28	82	○	10	野・6	操・19	操・6	操・12	操・12
袁胤	27	63	25	92	50	71	×	11	術・37	術・29	——	——	——
袁熙	24	52	46	89	22	73	×	12	紹・4	紹・4	紹・1	——	——
袁尚	20	63	87	98	61	82	○	24	紹・4	紹・4	紹・4	——	——
袁譚	25	57	69	94	38	76	○	13	紹・4	紹・4	紹・18	——	——
閻圃	27	65	30	30	64	65	×	30	野・23	野・23	野・23	張・22	——
王粲	24	87	19	26	47	82	×	2	表・39	操・19	操・13	操・13	操・13
王双	10	15	95	42	65	93	×	9	未・17	未・20	野・20	野・20	野・37
王平	3	48	68	22	46	69	○	8	未・37	未・37	野・37	野・37	野・37
王累	30	62	26	20	35	63	×	2	焉・48	璋・48	璋・48	璋・48	——
王朗	38	69	17	75	29	65	×	15	君・31	君・31	野・13	操・12	操・9
荊越	33	88	20	43	34	74	×	3	表・39	表・39	表・40	——	——
賈逵	25	79	21	47	77	67	×	4	野・21	野・20	野・19	野・20	野・20
華歆	20	72	27	23	87	65	×	3	野・6	野・6	野・7	野・13	野・30
賈詡	32	94	19	19	89	55	×	7	卓・20	李・21	操・13	操・12	操・13
郭嘉	20	97	19	80	17	41	×	2	野・7	操・13	操・13	——	——

表の見方　年＝年齢　知＝知力　武＝武力　カリ＝カリスマ　身＝身体　水＝水軍を扱えるなら○、扱えないなら×　兵＝兵士数・シナリオ＝各シナリオでの武将の状態。数字は国番号。漢字は英雄名の略。「野」は在野。「君」は中立英雄。—は登場しない。

名前	年	知	武	カリ	運	身	水	兵	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
郭汜	44	37	59	60	31	63	○	200	卓・21	李・21	——	——	——
郝昭	11	72	88	80	98	88	○	8	末・20	野・20	野・20	野・20	野・20
樂進	31	33	53	40	53	79	○	5	野・5	操・19	操・7	操・9	操・11
郭図	36	43	90	16	85	89	×	12	紹・4	紹・4	紹・2	野・4	野・4
郭攸之	19	67	36	70	29	65	×	4	野・48	野・48	野・48	野・48	野・48
郭淮	13	48	50	45	76	74	×	6	末・20	野・20	野・19	野・20	野・20
夏侯淵	32	60	92	74	37	82	○	15	操・7	操・20	操・10	操・19	操・21
夏侯尚	5	46	76	54	37	84	○	13	末・20	末・20	野・20	野・20	野・20
夏侯徳	10	49	54	67	57	73	○	10	末・5	末・18	野・20	野・20	野・20
夏侯惇	33	64	82	79	67	89	○	15	操・7	操・20	操・20	操・21	操・22
夏侯楙	13	35	58	59	56	84	○	10	末・19	野・19	野・19	野・21	野・20
華雄	35	29	90	69	20	78	○	200	卓・18	——	——	——	——
関羽	28	83	99	70	39	96	○	5	備・14	備・10	備・37	備・39	備・38
韓玄	35	72	31	86	74	81	×	25	野・41	野・41	野・41	君・41	備・40
関興	2	53	77	49	73	82	○	7	備・未	備・未	備・未	備・39	備・45
関索	-2	57	91	74	83	87	○	6	備・未	備・未	備・未	備・38	備・46
韓遂	28	57	69	31	33	71	○	8	表・40	表・49	馬・26	馬・26	操・25
韓暹	31	19	47	62	73	74	×	9	野・20	術・29	——	——	——
関沢	31	65	35	52	39	53	×	5	野・29	策・32	権・31	権・31	権・31
韓当	34	47	54	59	49	82	○	9	堅・41	策・32	権・33	権・33	権・32
甘寧	15	52	94	69	85	87	○	10	表・未	表・39	権・32	権・33	権・28
関平	10	53	77	79	59	93	○	6	備・未	備・未	備・37	備・39	備・38
簡雍	13	75	22	29	35	76	×	3	未・4	野・4	野・9	野・39	備・50
顔良	35	21	86	64	27	89	○	10	紹・5	紹・5	紹・5	——	——
魏延	75	41	94	69	73	89	○	7	末・39	野・39	表・38	韓・41	備・45
魏続	34	33	74	41	54	65	○	7	野・7	呂・7	操・7	——	——
牛金	18	15	89	47	55	87	×	5	野・37	野・37	操・19	操・20	操・37
姜維	-17	97	80	73	80	89	○	5	末・22	末・22	末・22	末・22	末・22
鞏志	32	65	32	52	93	71	×	13	野・42	野・42	野・42	金・42	備・42
許収	32	88	42	31	72	71	×	5	紹・5	紹・5	紹・18	操・20	操・11
許靖	21	79	26	51	88	74	×	7	野・47	野・47	野・47	野・47	野・47
許褚	20	19	98	19	21	98	○	5	野・13	野・13	操・20	操・20	——
紀霊	35	24	57	59	46	82	○	15	術・37	術・29	——	——	——
金旋	40	55	37	44	48	71	×	30	野・42	野・42	野・42	君・42	——
虞翻	26	81	35	39	53	74	×	4	朗・31	朗・31	権・31	権・28	権・28
刑道栄	21	16	80	41	26	74	×	10	野・44	野・44	野・44	度・44	——
厳顔	29	70	88	32	76	85	○	37	焉・49	璋・23	璋・45	璋・53	野・46
厳畯	21	61	34	27	51	81	×	7	野・10	野・10	権・33	権・32	権・43
呉懿	44	66	79	90	50	59	○	20	焉・48	璋・49	璋・48	璋・53	野・48
黄蓋	40	54	87	56	85	92	○	11	堅・41	策・32	権・28	権・32	権・28
黄権	28	76	29	29	27	61	×	10	焉・48	璋・50	璋・47	璋・48	野・49
侯成	32	46	81	55	93	89	○	8	野・7	呂・7	操・7	操・9	操・6
侯選	15	51	77	68	70	71	○	10	馬・未	馬・24	馬・24	馬・24	操・22
黄祖	38	21	64	54	91	79	○	15	表・39	表・41	表・43	——	——
公孫瓚	37	67	70	89	28	84	○	200	君・3	君・3	——	——	——

英雄略字　操＝曹操　堅＝孫堅　備＝劉備　術＝袁術　卓＝董卓　焉＝劉焉　馬＝馬騰　朗＝王朗　謙＝陶謙　縣＝劉縣　権＝孫権
・璋＝劉璋　呂＝呂布　李＝李傕　奉＝楊奉　張＝張魯　孔＝孔融　度＝劉度　範＝趙範　金＝金旋　韓＝韓玄　雍＝雍闓　公＝公孫瓚

名前	年	知	武	カリ	運	身	水	兵	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
黄忠	42	68	96	80	97	84	○	17	野・41	野・41	野・41	韓・41	備・23
高定	17	15	63	77	58	82	×	19	野・53	野・53	野・53	野・53	権・54
高沛	20	40	59	49	90	79	○	10	焉・49	璋・49	璋・49	璋・49	——
孔融	35	61	82	50	77	84	○	100	君・9	野・9	野・9	——	——
高覧	31	31	49	40	92	74	○	7	紹・5	紹・5	紹・5	操・19	操・29
胡軫	32	24	48	39	87	82	×	50	卓・21	——	——	——	——
呉班	19	64	70	63	42	85	○	14	野・39	野・39	野・39	野・39	野・39
顧雍	22	75	23	66	94	71	×	15	野・32	野・32	権・32	権・35	権・35
呉蘭	20	44	81	73	57	89	○	50	焉・47	璋・47	璋・48	璋・51	野・23
蔡和	10	40	37	23	19	79	○	7	表・未	表・未	表・41	——	——
蔡仲	8	37	39	18	19	76	○	7	表・未	表・未	表・42	——	——
蔡瑁	35	77	79	79	95	87	○	20	表・39	表・39	表・39	操・13	——
蔡邕	61	91	16	15	16	32	×	1	卓・20	——	——	——	——
司馬懿	10	98	83	91	99	88	○	24	未・18	未・18	操・13	操・18	操・20
司馬師	-15	75	88	89	97	79	○	15	未・20	未・20	未・20	未・20	未・20
司馬昭	-17	85	80	85	100	85	○	15	未・19	未・19	未・20	未・19	未・20
沙摩可	23	14	89	56	45	74	×	27	野・55	野・55	野・55	野・55	野・55
周倉	21	30	84	83	88	89	○	15	野・18	野・7	備・37	備・39	備・38
周泰	27	53	86	64	79	84	○	10	堅・41	策・28	権・28	権・33	権・43
周瑜	15	97	56	94	25	74	○	25	堅・未	策・28	権・32	権・32	——
朱桓	14	54	78	50	48	89	○	7	未・28	野・28	野・28	野・28	野・28
朱儁	40	58	69	60	69	82	○	6	野・20	野・20	——	——	——
朱治	35	42	49	21	35	78	×	6	堅・41	策・32	権・33	権・33	権・33
朱褒	12	18	72	46	39	87	○	22	未・35	野・54	野・54	野・54	雍・54
朱霊	18	·39	75	61	79	87	○	9	野・21	野・21	野・21	野・21	野・21
荀或	27	96	24	37	22	65	×	1	操・7	操・20	操・13	操・13	——
旬攸	23	89	27	48	45	65	×	2	野・10	操・19	操・12	操・6	——
蔣琬	4	78	28	66	70	61	×	17	未・40	未・40	未・40	野・40	野・40
蔣幹	14	73	16	18	43	78	×	2	未・34	野・32	操・12	操・12	操・29
蔣欽	23	59	78	55	55	89	○	8	堅・41	策・32	権・31	権・34	権・41
譙周	23	67	43	39	68	85	×	6	野・50	野・50	野・50	野・50	野・50
鐘進	22	22	57	31	31	82	○	18	野・21	野・21	野・21	野・21	野・21
尚寵	14	39	85	83	96	89	○	9	未・51	野・51	野・51	野・51	野・51
鐘繇	30	80	16	43	36	61	×	5	野・21	野・21	野・21	野・21	野・21
徐栄	43	34	39	75	80	78	○	100	卓・20	——	——	——	——
諸葛謹	16	94	20	70	70	84	×	5	未・10	野・34	権・31	権・28	権・32
諸葛亮	8	100	72	97	84	69	○	20	未・10	未・34	野・38	備・37	備・48
徐晃	20	56	91	65	88	90	○	50	野・12	奉・12	操・12	操・12	操・15
徐庶	17	96	37	81	95	81	×	1	野・38	野・38	備・37	操・13	操・14
徐盛	13	49	86	56	91	79	○	14	未・28	——	野・56	権・32	権・28
審配	31	32	66	78	32	93	×	8	野・3	紹・5	紹・3	——	——
辛毘	21	35	74	78	40	89	○	9	野・19	野・19	野・18	野・21	野・20
成宜	15	37	45	24	21	82	○	10	馬・未	馬・26	馬・26	馬・26	——
薛綜	17	50	32	23	62	53	×	9	野・12	野・12	権・28	権・35	権・57
全琮	17	22	52	53	82	73	×	7	野・32	野・32	野・32	野・32	野・32

表の見方　年＝年齢　知＝知力　武＝武力・カリ＝カリスマ　身＝身体　水＝水軍を扱えるなら○、扱えないなら×　兵＝兵士数・シナリオ＝各シナリオでの武将の状態。数字は国番号。漢字は英雄名の略。「野」は在野。「君」は中立英雄。—は登場しない。

名前	年	知	武	カリ	運	身	水	兵	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
曹叡	-6	84	41	95	89	81	○	10	操・未	操・未	操・未	操・未	操・未
曹休	7	43	60	91	46	88	○	17	操・未	操・未	操・13	操・4	操・4
宋憲	33	36	59	60	28	74	○	7	野・7	呂・6	操・6	——	——
宋謙	22	30	66	72	15	65	○	10	野・28	野・32	野・30	野・29	野・37
曹洪	29	29	48	85	33	76	○	9	操・7	操・19	操・13	操・18	操・20
曹昂	15	59	61	92	16	61	×	7	操・未	操・20	——	——	——
曹純	20	25	6	87	40	82	×	20	操・7	操・13	操・20	操・3	操・18
曹植	-2	92	42	97	39	74	○	9	操・未	操・未	操・未	操・未	操・17
曹真	5	78	79	90	75	84	○	15	操・未	操・未	操・19	操・5	操・5
曹仁	30	64	56	87	59	74	○	11	操・7	操・13	操・13	操・20	操・30
曹丕	4	74	92	97	92	85	○	8	操・未	操・未	操・未	操・13	操・13
曹豹	45	27	18	15	20	45	○	1	野・10	備・10	——	——	——
沮授	34	88	56	53	21	85	○	7	紹・4	紹・4	紹・4	——	——
孫乾	25	78	36	34	52	79	×	15	備・14	備・11	備・37	備・40	——
孫桓	-7	32	85	88	84	88	×	7	堅・未	策・未	権・未	権・未	権・31
孫瑜	2	63	61	91	71	81	○	9	堅・未	策・未	権・未	権・31	権・32
孫翊	3	18	64	54	78	76	×	5	堅・未	策・未	権・未	権・28	権・33
太史慈	20	47	97	84	34	88	○	8	策・28	策・32	権・28	権・32	——
張允	27	71	62	41	81	73	○	11	表・39	表・42	表・44	操・13	——
趙雲	34	90	99	86	96	95	○	5	野・3	公・2	備・37	備・38	備・45
張衛	25	35	75	22	86	88	○	30	野・22	野・22	野・22	張・45	——
張横	12	31	74	18	18	69	○	10	馬・未	馬・24	馬・25	馬・26	——
張既	28	60	55	49	82	85	○	8	野・22	野・22	野・22	野・22	野・22
張顗	33	44	49	24	51	84	○	10	野・5	野・5	紹・5	操・5	——
張勲	34	17	63	72	80	89	○	9	術・37	術・30	——	——	——
張郃	23	52	86	32	98	94	○	4	紹・5	紹・5	紹・5	操・21	操・21
張紘	18	90	27	66	94	65	×	3	野・32	策・28	権・28	権・28	権・28
張済	46	70	29	17	22	45	×	200	卓・21	李・22	——	——	——
張繍	36	50	76	90	74	81	○	30	野・18	野・37	野・21	野・30	——
張昭	25	98	18	91	89	76	×	5	野・28	策・28	権・28	権・28	権・28
張松	20	91	36	81	27	73	×	4	焉・48	璋・48	璋・46	璋・48	——
趙昂	30	24	65	28	52	85	○	50	卓・21	——	——	——	——
張任	21	66	92	83	59	82	○	17	焉・47	璋・50	璋・45	璋・47	野・48
趙範	31	36	53	53	66	67	○	30	野・43	野・43	野・43	君・43	——
張飛	23	32	99	33	36	98	○	5	備・14	備・10	備・37	備・37	備・51
張苞	1	30	97	42	62	94	○	7	備・未	備・未	備・未	備・37	備・51
張遼	35	20	48	57	78	82	○	10	野・13	野・13	野・12	野・7	——
張遼	26	86	93	74	98	87	○	12	野・6	呂・7	操・7	操・13	操・37
張魯	29	80	71	93	64	74	○	80	野・23	野・23	野・23	君・23	——
陳応	23	19	57	40	68	89	○	9	野・43	野・43	野・43	範・43	——
陳紀	30	26	39	19	86	81	×	7	術・37	術・37	——	——	——
陳嬉	15	23	64	34	44	67	○	9	未・19	野・19	野・20	野・19	野・20
陳宮	36	89	28	33	16	69	×	1	野・11	呂・7	——	——	——
陳矯	40	80	22	16	40	98	×	3	野・20	操・19	操・13	操・20	操・20
陳群	3	95	31	61	93	73	×	7	未・6	未・6	未・6	野・6	操・7

英雄略字　操＝曹操　堅＝孫堅　備＝劉備　術＝袁術　卓＝董卓　焉＝劉焉　馬＝馬騰　朗＝王朗　謙＝陶謙　酥＝劉酥　権＝孫権
・璋＝劉璋　呂＝呂布　李＝李権　奉＝楊奉　張＝張魯　孔＝孔融　度＝劉度　範＝趙範　金＝金旋　韓＝韓玄　雍＝雍闓　公＝公孫瓚

名前	年	知	武	カリ	運	身	水	兵	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
陳珪	65	82	15	26	67	22	×	5	朗・10	備・10	——	——	——
陳登	40	73	25	38	41	65	×	19	朗・11	備・10	備・37	——	——
陳蘭	25	58	70	28	75	85	○	11	野・29	野・28	権・32	権・35	権・56
陳武	29	31	66	25	90	79	○	6	術・38	術・37	野・37	野・38	野・37
陳琳	30	83	23	37	76	65	×	1	紹・5	紹・4	紹・5	野・4	——
程昱	25	92	35	44	45	55	×	2	野・13	操・13	操・7	操・16	操・13
程銀	17	41	60	27	24	79	○	10	馬・25	馬・25	馬・25	馬・25	——
程普	30	84	41	76	95	74	×	5	堅・41	築・28	権・32	権・32	権・33
丁奉	29	81	22	29	47	81	×	11	野・33	野・36	権・28	権・32	権・33
典韋	30	28	96	32	19	95	○	5	野・13	操・20	——	——	——
田豊	30	82	62	46	23	87	○	11	野・3	紹・5	紹・4	——	——
董允	26	86	20	65	75	82	×	5	野・46	野・46	野・46	野・46	野・46
鄧賢	17	59	33	30	30	74	×	7	焉・47	璋・23	璋・49	璋・46	野・23
陶謙	60	76	15	75	29	28	×	5	君・10	——	——	——	——
鄧芝	-6	85	34	30	38	90	×	5	未・45	未・45	未・45	未・45	野・45
董旻	41	44	41	87	71	87	×	10	卓・20	——	——	——	——
馬延	31	40	43	62	63	73	○	10	野・4	野・6	紹・4	操・4	——
馬玩	15	27	58	45	54	89	○	10	馬・未	馬・27	馬・27	馬・27	操・27
馬休	9	51	55	77	23	71	×	11	馬・未	馬・未	馬・27	馬・27	——
馬謖	12	61	55	88	64	88	○	7	未・38	野・38	備・37	備・37	備・49
馬岱	10	69	87	85	84	90	○	12	馬・未	馬・未	馬・25	馬・25	備・23
馬超	11	62	98	84	63	89	○	15	馬・未	馬・26	馬・26	馬・26	備・23
馬鉄	5	56	68	82	26	79	×	9	馬・未	馬・未	馬・24	馬・24	——
馬良	19	93	47	44	48	51	×	5	野・38	野・38	備・37	備・38	——
潘璋	26	29	65	72	74	87	○	13	野・32	野・32	権・28	権・28	権・34
樊稠	28	84	55	91	87	89	×	70	卓・19	——	——	——	——
費禕	22	79	17	51	49	71	×	6	野・49	野・49	野・49	野・49	野・49
糜竺	25	75	34	52	77	88	×	8	謙・10	備・11	備・37	備・39	備・40
糜芳	20	39	85	36	65	93	○	13	野・10	野・10	備・37	備・38	備・42
博幹	22	81	28	20	72	76	×	8	野・6	野・6	野・6	野・6	野・6
傅士仁	17	25	52	21	30	69	○	8	野・39	野・40	野・40	野・40	備・38
文醜	29	18	95	57	78	95	○	9	紹・5	紹・4	紹・5	——	——
文聘	16	22	84	64	83	88	○	7	未・39	野・39	表・39	操・20	操・3
鮑信	37	16	38	16	17	74	×	17	孔・8	野・8	野・8	——	——
法正	15	87	44	71	34	78	○	5	焉・未	璋・48	璋・46	璋・48	——
龐統	11	98	71	78	23	74	×	7	未・38	野・38	野・30	備・39	——
龐徳	11	87	44	71	31	88	○	13	馬・未	馬・26	馬・25	馬・26	操・19
鮑龍	27	27	45	27	32	85	○	10	野・43	野・43	範・43	——	
歩鷹	10	73	44	48	90	71	○	9	未・11	未・11	野・11	権・28	権・36
満寵	20	55	51	45	68	82	○	20	野・19	野・19	野・19	野・19	野・19
毛玠	29	20	52	24	28	82	○	10	野・12	野・13	操・13	操・12	操・30
孟獲	13	16	93	50	69	96	○	40	未・54	野・54	野・54	野・54	雍・54
孟達	18	77	71	68	43	82	○	8	焉・48	璋・47	璋・45	璋・46	備・55
孟優	10	14	83	42	41	89	×	21	未・53	未・54	野・53	野・54	雍・53
楊懐	23	45	75	63	42	76	○	15	焉・49	璋・49	璋・52	璋・49	——

表の見方　年＝年齢　知＝知力　武＝武力　カリ＝カリスマ　身＝身体　水＝水軍を扱えるなら○、扱えないなら×　兵＝兵士数・シナリオ＝各シナリオでの武将の状態。数字は国番号。漢字は英雄名の略。「野」は在野。「君」は中立英雄。—は登場しない。

名前	年	知	武	カリ	運	身	水	兵	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
雍闓	30	49	76	73	94	73	○	33	野・54	野・54	野・54	野・53	君・53
楊儀	7	71	23	65	42	78	×	6	未・51	未・51	野・51	野・51	野・51
楊秋	16	36	67	35	47	87	○	10	馬・未	馬・24	馬・26	馬・25	操・26
楊修	2	96	24	22	15	61	×	1	未・18	未・18	未・20	野・26	操・3
楊松	26	33	53	58	55	69	○	20	野・45	野・45	野・45	野・45	野・45
楊彪	39	69	30	34	31	78	×	7	野・20	野・19	——	——	——
楊奉	32	51	61	77	58	79	○	50	野・19	君・12	——	——	——
雷同	17	41	90	47	41	84	○	45	焉・48	璋・47	璋・48	璋・46	野・23
雷薄	30	42	67	35	62	65	○	5	術・38	術・30	野・37	野・37	野・38
李傕	42	43	46	82	43	74	○	200	卓・19	君・21	——	——	——
陸績	20	68	33	38	65	78	×	10	野・28	野・28	野・28	権・28	権・58
陸遜	6	93	83	68	57	89	○	10	未・29	未・29	野・29	権・36	権・33
李厳	19	38	40	21	44	53	×	8	野・46	野・46	野・46	野・46	野・46
李儒	40	91	29	33	44	35	×	10	奉・20	——	——	——	——
李粛	34	26	58	17	51	71	×	50	卓・18	——	——	——	——
李湛	14	45	54	76	50	74	○	10	馬・未	馬・26	馬・24	馬・25	操・21
李典	29	38	49	71	33	87	×	10	野・9	操・20	操・6	操・8	操・10
李豊	33	28	33	38	53	88	×	17	術・38	術・38	——	——	——
劉永	-26	66	21	37	52	82	×	10	備・未	備・未	備・未	備・未	備・未
劉延	24	46	50	58	63	79	○	15	野・44	野・44	野・44	度・44	備・44
劉璝	16	47	50	67	49	73	○	18	焉・未	璋・23	璋・52	璋・52	野・50
劉琦	10	92	30	84	18	89	○	13	表・未	表・未	表・39	——	——
劉循	0	45	60	88	37	87	○	30	焉・未	璋・未	璋・未	璋・50	野・48
劉禅	-17	34	24	93	81	71	×	10	備・未	備・未	備・未	備・未	備・未
劉琮	-1	62	78	93	60	74	×	7	表・未	表・未	表・未	——	——
劉岱	34	34	67	25	67	87	○	12	野・12	奉・12	操・6	操・9	操・3
劉度	45	42	40	67	56	76	×	15	野・44	野・44	野・44	君・44	——
劉巴	9	82	62	46	66	85	×	12	焉・未	璋・未	璋・50	璋・51	野・50
劉封	0	71	43	81	96	85	×	6	備・未	備・未	備・37	備・38	備・45
劉曄	37	74	25	57	24	85	×	3	野・12	操・13	操・12	操・7	操・37
劉繇	39	56	17	43	54	71	×	10	君・28	野・13	操・20	操・20	——
劉理	-28	83	26	51	66	76	×	10	備・未	備・未	備・未	備・未	備・未
廖化	25	50	51	58	82	85	○	13	野・18	野・7	備・37	備・40	備・52
梁紀	31	38	40	62	20	89	×	9	術・37	術・38	——	——	——
梁興	13	23	73	17	25	73	○	20	馬・未	馬・25	馬・26	馬・24	操・24
梁剛	30	17	38	48	72	85	×	14	術・37	術・30	——	——	——
凌統	23	55	68	63	56	85	○	16	野・32	野・31	権・28	権・28	権・41
呂凱	26	68	21	36	81	88	×	5	野・53	野・53	野・52	野・52	野・53
呂虔	31	25	73	35	36	87	×	9	野・7	呂・7	操・6	操・16	操・16
呂公	30	17	38	20	99	89	×	9	表・40	表・41	表・38	——	——
呂虔	28	23	81	36	87	74	○	9	野・4	野・5	紹・5	操・2	操・1
呂翔	26	26	73	61	69	71	○	8	野・4	野・4	紹・5	操・1	操・2
呂範	26	77	31	26	92	74	×	8	術・38	術・29	野・30	野・30	野・30
呂蒙	12	90	47	82	83	79	○	11	未・33	野・34	権・33	権・32	権・39
魯粛	17	95	42	76	58	89	×	10	野・34	野・34	権・28	権・32	権・34

英雄略字　操＝曹操　堅＝孫堅　備＝劉備　術＝袁術　卓＝董卓　焉＝劉焉　馬＝馬騰・朗＝王朗　謙＝陶謙　騨＝劉騨　権＝孫権
・璋＝劉璋　呂＝呂布　李＝李傕　奉＝楊奉　張＝張魯　乳＝孔融　度＝劉度　範＝趙範　金＝金旋　韓＝韓玄　雍＝雍闓　公＝公孫瓚

——漢室即に滅し、時まさに風雲を告ぐる

三国志

——中原の覇者——

SANGOKUSHI TYUGEN NO HASYA

ナムコ
1988年7月29日発売

戦国SLG	6900円(税別)

舞台は中国大陸、時代はまさに戦いのさなか。キミは中国の6大太守のうちの1人になりかわり、中国大陸を統一すべく、50年間の壮大な戦いに火をつける。

群雄割拠〜中国統一をめざす6人の太守〜

何をするにも金・金・金。これは今も昔も変わらない。とりあえずは、4月と10月の収入を多くしよう。収入を増やすには国造りのコマンド〝土地の価値を上げる〟〝産業を発展させる〟〝町の開発〟の3つを使う。これらは下の『城のパラメータ』の土地・産業・人口に対応している。このとき知力の高い武将を使うと統治度も上がるぞ。

6大太守 勢力分布図

©㈱ナムコ

制覇のためにすべきこと

まず、戦闘準備を

今から約1800年前、紀元200年、中国全土を治めていた漢帝国の政治は乱れ、崩壊への一途をたどる。やがて中国は魏・呉・蜀の3つの帝国に分かれ争いを繰り広げてゆくことになる。

キミは、右の6人の太守のうちの1人になりかわり、中国を統一するのだ。中国統一には前ページの勢力分布図が役に立つ。数字はP26の表に対応してるぞ。

城	ここでは内政に関するコマンドを実行することができる。城と城との位置関係をみたり、敵城の様子をみたり　。いろいろな情報集めをここでする。
倉	ここでは持ち城と持ち城の間の金や物資の移動、武将や民衆への施しを行う。また他国に物を贈り不戦同盟を結んだりもする。ようするに金品を蓄えておくところなのだ。
軍	軍隊に関するコマンドはここで。つまり徴兵や出陣だ。敵の城周辺の地形をみる偵察というコマンドもできる。このゲームでは軍隊が訓練を行うことができないのが特徴。
街	武器屋、学問所、病院、質屋の4つのコマンドがあり、武器を買ったり、武将の知力を上げたり、傷を治したりと、武将の能力アップにはかかせない。

軍備・増強

さて、軍資金がある程度集まったら、次は軍備増強。軍備は単に兵隊を量的に増やすだけでなく、軍備の質を高めてやることが必要だ。また、兵隊の体力はその部隊の武将と等しいので戦闘後に低下した武将の体力は町の病院で回復させておこう。

徴兵・振り分け

兵数を増やすには、軍隊で『徴兵』する、のコマンドを選ぶ。ここで、武将同士の間で兵数の調整も行う。戦いのとき城に将軍が最低1人は残らねばならないので、その兵を武力の高い武将に振り分けるのも1つの手。調整はこのときしか出来ない。

武将の知力を上げる

武将の知力は町のコマンドの学問所を使うことにより向上する。知力が70前後の武将は、ぜひ80までは上げておきたい。そうすれば全ての面において役に立つ。特に戦争時には、すべての戦略を使いこなせるようになる。

敵の武将を獲得する

武将の数を増やすには、城のコマンドで情報集めをする、を使用する。ただし、情報集めをする武将の知力が低いと、武将を見つけるのはきわめて難しい。武将はそれぞれの城の領域で最低1人はみつかる。はじめのうちは、これが重要な課題だ。

忠誠心の向上

武将の忠誠度は、倉のコマンドで金を与えて高める。この忠誠度が低いと戦いのときに武将が敵に寝返ってしまう可能性がある。戦闘時に寝返らせた武将や捕虜にした武将は要注意。戦闘時に寝返られて泣きをみるよりは、金を出した方がいいぞ。

武将の武力を上げる

武将の武力を高めるには、まず町のコマンドの武器屋で武器を買う。そして倉のコマンドで武器を武将に与える、という2段階の命令が必要になる。だから武器を買う時はなるべく大量に買い、必要に応じてそれぞれの武将に武器を与えるのが良い。

城のパラメータ

金	所有する金の量。金は、出陣や国造りなどほとんど全部のコマンドに必要
土地	土地の価値。10月に入る金の量に影響。国造りのコマンドで上昇する
産業	産業の発達度。4月に入る金の量に影響。国造りのコマンドで上昇する
人口	各城の人口。4月と10月に入る金に影響。国造りのコマンドで上昇
武将	各城にいる武将の数。どんな場合でも最低1人は武将が城にいる必要あり
統治度	城の治安状態。低いと反乱が起きやすい。毎年下がり出陣によっても下降

武将のパラメータ

体	戦闘や一騎打ちでの防御力。0になると武将は死ぬ。病院で回復できる
知	情報集めや計略など、頭を使う行動全般に関係。学問所で上昇
武	戦闘や一騎打ちでの攻撃力。武器屋で買った武器を与えると上昇
徳	あらゆる行動の成功率や城の統治度の上昇率に影響を与える
忠	太守に対する忠誠度。低いと敵に寝返りやすい。捕虜になると急激に低下

他国軍隊との戦国ノウハウ

計略を練る

ある程度軍資金があつまっただろうから、話を戦闘モードへうつそう。戦闘で敵太守を倒すとその太守の有する領土や武将をすべて獲得できる。だから、敵太守の城を狙うのが制覇への近道なのだ。勝負はこれから。

↑人間、勉強しないとしぼむぞぉ

↑年貢は大切な軍資金となる

戦略を練る

「計略」を使うと、離れた所にいる敵の部隊にダメージを与える事が出来るのだ。計略は全部で8種類ある。これらは、敵のいる所・機動力、そして武将の知力によって、かけられるものと、かけられないものがある。

↑情けはいらぬ、焼き払え!!

↑へっへー、みんな燃やしてやる

計略一覧表

計略名	地形	機動力	知力	効果
火計	平地・森	4	—	敵の軍隊に火を放って敵の兵数を減らす。もっともポピュラーな計略だ
陥穽の計	山・森	5	—	落とし穴を掘るという罠をしかけて敵武将の体力を減らす。強力武将のいる軍隊に使いたい
虚兵の計	山・森	4	—	煙をたき、大軍がいるように見せかけて、敵軍の動きを止める。2ターン分、足止めできる
要撃の計	山・森	6	40以上	兵を潜ませて敵軍を奇襲し、兵数を減らす。効果的には火計と同じ。虚兵の計と併用したい
乱水の計	河川	6	60以上	水門を開き川を氾濫させて船を沈め、敵軍の兵数を減らせる。火計、要撃の計と効果は同じ
連環の計	河川	4	60以上	敵の船群をつなぎ止めることにより、敵を足止めさせる。2ターン分、敵軍の動きが止まる
共殺の計	山・森	9	80以上	敵の2つ以上の軍隊が隣り合わせている時、敵を同士討ちさせて複数の軍隊の兵数を減らす
籠絡の計	城以外	10	80以上	敵の武将を説得し、こちら側に寝返らせる高度な計略。忠誠度の低い武将に対して有効

知力が80以上あればすべての計略が使え、頭脳型の武将といえる。防戦時にとくに重宝。使える計略は敵のいる地形に限定されるが、山、水、平の軍隊の種類に左右されるということはない

移動と機動力

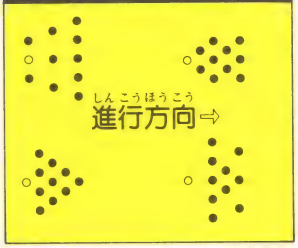
地形によって、武将の軍隊の行動力が左右される。一般的には平地が一番動きやすく、城や砂漠が2番目に、山や河川は、それぞれの属性をもつ軍隊以外にとっては非常にうごきづらいものとなっている。出陣前には、軍のコマンド、『偵察』を使い、あらかじめ、調べておきたいものである。

	河川	山	砂漠	森	平地	城
山軍	6(9)	2(3)	4(6)	4(6)	2(3)	4(6)
水軍	2(3)	6(9)	4(6)	4(6)	2(3)	4(6)
平軍	6(9)	6(9)	4(6)	2(3)	2(3)	4(6)

戦闘開始！

作戦モードの時、軍隊同士が接触した状態で『たたかう』を選ぶとこのモードになる。(勿論、コンピュータが仕掛けてくることもある。)プレイヤーは各部隊に、前進・後退・待機の命令を下す。各部隊はそれに従い、オートで戦いを繰り広げる。

4種の陣形



※○は武将の位置

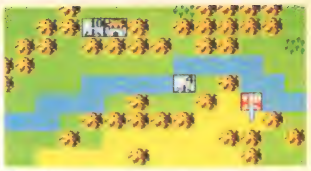
●この4つの陣形を駆使して戦う。負けるなよー！

この時の陣形は戦闘モードに突入する前に作戦モードで変更する事が出来る。戦闘が予想されるフィールドで効果的に戦える様にあらかじめ変更しておこう。陣形の選択を誤ると、兵が岩や橋のたもとにひっかかり、おもわぬ苦戦に陥ることがある。

戦況は、刻一刻と変わっていく。コマンド画面と戦闘画面を必要に応じて切りかえ、つぎつぎに命令を下そう。部隊を生かすも殺すも君しだいなのだ。

地形の特徴

平地	河川	山	城
軍隊による差はない。障害なく弓隊による攻撃が有効	水軍は2回分攻撃可。幅の広い陣形が有効	山軍は、2回分攻撃可。岩などの障害物がある	城を守る側の軍隊の各隊は、2回分攻撃ができる



●作戦モード、戦いは始まっている。

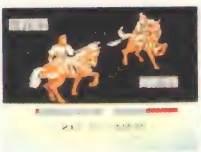
各部隊の特徴

武将	弓隊	騎馬隊	歩兵隊
各武将に必ず1人の武将がいる。攻撃力、防御力ともに最高だが、なるべくダメージを受けないようにしたい	攻撃力、防御力は歩兵隊に同じ。遠隔攻撃ができる。弓を使える回数に限度はない	攻撃力、防御力ともに高く、戦闘の中心になる部隊	攻撃力、防御力ともに低い。弓隊の盾として働かせるのが効果的。この部隊が中心の軍隊では心もとない

1ターンで、他部隊の2回分の動作ができる。

一騎打ち

このモードでは、武将同士が武力・体力を賭けて、RPG風の戦いをする。最も有効なのは城攻めの時だが、城にはたいてい強力な武将がいるし、本来ダメージを避けたい武将を戦わせるのだから、あくまでも、最後の最後に切り札として使ってくれ。



●狙うは、奴のみ

●やった、ぶいっ

使用コマンド

降参	退却	捨身の攻撃	攻撃	けん制
敵の捕虜になる。武将を死なせたくない時に使う	一騎打ちから脱出する時使用。ダメージはなし	失敗すると自分が大ダメージを。最終的手段	与えるダメージは大きいが、失敗することもある	与えるダメージは低いが、確実にダメージを与える

戦闘後の体力回復

戦闘で低下した武将の体力は町のコマンドの病院で回復する。武将に所属する兵達は武将と体力が等しいので、戦闘後は必ず回復させること。

●疲れは寝てとる。体力は十分回復させようね

統治度にも注意

ゲームを進める上で恐しいものの1つに反乱がある。敵城を占領した後などは特に統治度が下がっている。対策としては一定基準値を保つこと。

●ここの一番下の段、トウチドが低下するとヤバイ

三国志 中原の覇者 武将データ

勝利をその手に!

これから紹介する各国のデータには、各武将の体力、知力、武力、人徳、忠誠心の各数値が記入されている。このデータ中には「在野の武将」、つまり情報集めで登場する武将の数値もある。頭脳型の武将と武力型の武将を使いわけるときのめやすにしてほしい。

劉備

1 新野(シンヤ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
リュウビ	78	63	53	99	−	チョウウン	98	85	96	87	95
リュウホウ	85	52	73	50	88	カイエツ	59	74	29	57	83
コウロウ	52	58	12	63	92	バリョウ	45	94	10	87	63
カンヨウ	78	76	32	68	92	リケイ	38	52	7	93	90
カンコウ	96	70	82	66	92						

武 学 病 質

2 荊州(ケイシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
カンウ	99	82	97	87	97	ソンカン	51	68	46	92	95
シュウソウ	91	61	84	66	95	カンペイ	98	67	85	77	84
ショカツリョウ	71	99	75	70	95	バショク	76	89	46	34	70
カンサク	97	64	83	70	91	ジョショ	66	92	60	72	70
オウホ	70	82	27	54	73						

＊ 学 ＊ 質

3 衡陽(コウヨウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
チョウヒ	99	20	99	35	99	ビジク	61	62	31	90	92
ビホウ	76	42	55	69	73	ブンペイ	91	54	82	65	57
イセキ	61	83	15	90	63	オウサン	59	72	11	70	66
チョウホウ	92	50	84	47	95	リョウカ	86	54	78	36	83
チョウヨク	81	67	68	52	22						

＊ 学 ＊ 質

孫権

4 建業(ケンギョウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
ソンケン	60	65	51	90	−	ロシュク	40	87	5	92	90
ショウキン	87	52	78	53	86	グホン	51	69	20	75	80
ソンヨク	91	26	90	18	93	カキン	64	95	17	84	37
ソンキュウ	51	48	36	77	85	セッソウ	55	63	20	34	68

武 学 病 質

5 揚州(ヨウシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
シュウユ	65	90	86	82	93	タイシジ	87	48	87	77	90
カテイ	78	56	68	41	69	バンイク	37	83	7	72	92
リョハン	70	80	31	65	93	コヨウ	51	83	5	66	79

＊ 学 ＊ 質

6 建安(ケンアン)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
シュウタイ	87	32	72	50	97	テイフ	90	50	75	65	77
リョウトウ	90	65	87	62	80	カカ	79	58	62	40	80
ハンショウ	85	70	68	54	85	ホシツ	40	60	10	42	77

武 ＊ 病 ＊

7 交州(コウシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
コウガイ	67	60	73	83	99	カントウ	89	42	79	68	71
ゲンシュン	50	62	11	48	87	ホウトウ	55	97	39	72	63
テイヘイ	41	75	20	83	79	ジョセイ	83	55	85	69	80
リクセキ	41	81	15	60	70						

＊ 学 病 質

8 江夏(コウカ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
コウソ	57	30	45	18	62	カンネイ	96	60	94	83	65
ソヒ	77	55	63	88	52	シュゼン	90	35	77	60	72
タンユウ	83	45	76	53	80	シュカン	92	80	80	72	70
トウリュウ	82	31	53	49	62	チンジュ	80	38	62	53	67

武 学 病 ＊

9 長沙(チョウサ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
カンゲン	50	21	36	20	49	コウチュウ	90	42	88	73	95
ギエン	93	40	92	10	26	ショカツキン	52	85	20	80	90
リイ	82	33	80	35	70	ソウカン	83	49	50	73	91
ゼンソウ	80	50	85	39	58						

武 学 病 ＊

10 零陵(レイリョウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
リュウド	55	32	28	47	38	ケイドウエイ	89	13	82	30	89
シュウゼン	89	46	51	53	77	トウシュウ	89	53	70	52	76
タイイン	76	31	40	30	12	フェイ	72	46	52	65	90
シュホウ	72	79	54	73	90						

＊ 学 ＊ 質

11 郁林(イクリン)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
リクソン	65	97	63	55	83	リョモウ	75	75	68	72	68
コウエキ	73	39	48	55	37	カンタク	73	75	32	86	90
チンブ	78	70	36	32	75	リュウヘイ	74	50	65	79	90
ギラン	96	8	54	10	7	シュチ	79	60	70	44	97

武 ＊ ＊ 質

曹操

12 洛陽(ラクヨウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
ソウソウ	82	80	86	96	−	ウキン	82	60	42	59	88
テンイ	98	26	97	35	99	ソウヒ	79	72	42	73	94
サイヨウ	86	49	82	38	77	カフ	52	97	46	65	58
イコウ	58	53	40	76	32	カコウボウ	71	27	40	21	62
ソウホウ	40	26	12	57	89						

武 学 病 質

13 長安(チョウアン)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
ソウジン	76	60	57	61	85	ジュンイク	59	97	12	74	88
ジョコウ	93	56	89	43	68	ギュウキン	84	36	76	32	68
シバイ	67	98	65	92	90	シバショウ	47	90	56	53	76
カコウラン	91	48	57	52	88	ソウエイ	72	70	52	46	92
ソンレイ	80	68	77	60	90						

武 学 病 ＊

14 予州(ヨシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
ソウコウ	86	55	63	52	89	カクカ	49	93	10	73	95
リュウヨウ	42	91	16	93	77	キョチョ	98	35	98	63	99
ソウエイ	71	22	16	74	83	アンメイ	97	45	51	47	73
ロショウ	80	46	66	70	82	トウガイ	90	73	81	68	72

＊ ＊ 病 質

15 兗州(エンシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
カコウトン	97	61	85	68	91	ガクシン	88	52	60	61	90
コウセイ	77	24	52	16	18	テイイク	40	87	32	26	39
ソウショウ	94	68	90	32	74	ショウカン	58	45	21	36	40
ソウショク	41	91	8	70	92	リョケン	80	57	68	63	82
シバエン	48	82	31	80	18						

＊ 学 ＊ 質

16 徐州(ジョシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
カコウエン	98	33	90	45	87	リテン	72	53	50	72	80
チョウリョウ	93	80	91	93	76	シュレイ	82	42	68	59	75
カクショウ	93	45	75	60	66	ジンシュン	61	40	25	64	73
オウチュウ	81	36	24	41	55	シカン	88	38	65	41	72
オウソウ	92	13	94	38	85						

武 学 ＊ 質

袁紹

17 冀州(キシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
エンショウ	78	68	79	33	−	ガンリョウ	91	42	95	59	85
キョユウ	47	57	12	43	33	バエン	80	32	58	23	25
インカイ	95	40	56	48	79	ホウアン	86	50	62	66	73
ボクトツ	71	30	45	59	72	カンモウ	95	26	88	36	42
リョコウ	83	40	70	18	30						

武学質

18 幷州(ベんシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
コウカン	79	38	67	42	66	ソジュ	52	62	41	75	71
カクト	54	58	31	20	41	サイエン	44	70	10	57	42
チョウナン	79	46	61	30	26	ソコウ	80	54	57	55	60
ライハク	90	67	87	44	29	チンラン	89	49	83	55	31
ショウキ	76	30	55	60	51						

武学＊質

19 幽州(ユウシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
エンキ	81	23	56	22	66	ブンシュウ	92	31	93	54	79
チョウコウ	83	53	76	56	44	リフ	56	68	23	46	72
チョウギ	75	42	58	39	31	ジョセイ	83	55	85	69	80
カハン	71	65	32	79	83	リンチョク	53	80	45	65	80
チンリン	87	40	75	45	67						

武＊病＊

20 青州(セイシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
エンタン	83	30	42	38	58	デンホウ	40	96	18	93	99
シンピ	68	70	21	83	46	ジュンジン	51	77	23	49	69
ギキョ	88	37	58	42	79	デンチュウ	71	59	50	78	80
オウシュウ	67	50	22	73	95	チンシン	44	83	27	79	58
オウショウ	84	34	67	57	33						

＊学病質

21 遼東(リョウトウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
コウソンコウ	82	62	46	71	27	シンバイ	71	78	60	66	97
ホウキ	60	61	42	34	53	ジュンウケイ	86	18	63	27	34
リョショウ	81	32	58	26	47	コウラン	93	47	75	55	60
ヨウソ	91	32	85	22	76	オウケン	42	75	15	42	58

劉璋

22 成都(セイト)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
リュウショウ	51	38	25	97	−	モウタツ	80	46	65	81	66
ゴイ	95	67	89	92	73	エイネン	78	67	36	83	33
チョウシュク	42	51	38	50	88	ゲンガン	86	72	65	97	96
ヒイ	52	85	12	75	93	ショウチョウ	69	70	35	82	76
チョウジン	90	72	80	79	65						

武学病質

23 漢中(カンチュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
エンホ	55	78	16	75	72	チョウエイ	57	60	49	63	70
オウヘイ	95	28	67	71	68	ヨウコウ	83	51	56	42	73
ヨウショウ	43	12	10	8	26	フシュウ	83	50	65	73	82
トウイン	37	86	10	79	80	ヨウギ	40	75	15	37	56
シンタン	88	30	70	12	26						

24 済陵(フリョウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
チョウショウ	40	97	18	66	93	ホウセイ	58	91	33	76	82
コウケン	57	68	42	58	72	オウルイ	61	80	3	95	97
リゲン	91	65	84	94	57	コウショウ	85	60	62	54	76
モウセツ	41	75	10	86	12	トウシ	69	80	45	80	77

＊学病＊

25 雲南(ウンナン)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
コウテイ	63	52	43	58	68	ガッカン	95	40	76	39	83
モウカク	84	38	72	92	33	ゴツトツコツ	94	26	84	49	28
モウユウ	82	42	59	65	49	タイライ	78	58	47	63	72
ヨウガイ	60	37	65	26	40						

武＊病質

26 永昌(エイショウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
オウコウ	62	48	31	46	30	リョガイ	45	77	21	80	72
シュホウ	45	38	41	22	49	ボウガチョウ	87	23	74	33	68
トウトヌ	70	58	49	50	62	キンカンケツ	75	38	63	55	70
アカイナン	79	33	54	52	36						

武学＊＊

馬騰

27 涼州(リョウシュウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
バトウ	82	53	77	84	−	バチョウ	97	50	98	72	76
テイギン	88	36	71	54	72	ガタン	81	33	67	60	72
ジンソウ	94	60	61	58	75	セイギ	84	30	66	41	72
エツキツ	88	20	78	56	70						

武学病質

28 西安陽(セイアンヨウ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
バタイ	92	63	84	52	65	カンスイ	66	87	30	81	79
コウセン	90	41	68	52	63	カントク	90	38	51	76	83
リョウコウ	82	28	65	47	68	カンキ	93	41	57	50	80

武＊＊質

29 西平關(セイヘイカン)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
バテツ	81	37	65	41	77	バガン	75	47	60	55	78
チョウオウ	81	37	69	34	78	ヨウフ	56	76	42	20	35
ホウジュウ	77	53	61	70	66	インショウ	73	35	62	71	40

＊学病質

30 安定(アンテイ)

名前	体	知	武	徳	忠	名前	体	知	武	徳	忠
バキュウ	73	43	57	51	72	ホウトク	95	48	96	76	90
リタン	87	26	70	31	46	カンエイ	96	50	63	42	86
ヨウシュウ	85	40	66	39	55	キョウイ	75	95	85	52	63
バジュン	88	22	51	70	83	サイリョウ	68	36	57	73	70
チョウゲツ	77	38	60	42	65						

各国の表の左の数字は22ページのマップの各国ナンバーに対応している。地名の右の武、学、病、質はそれぞれ武器屋、学問所、病院、質屋であることを示し、各施設がない場合は＊で示している。その下の体、知、武、徳、忠はそれぞれ体力、知力、武力、人徳、忠誠心の略だ。それぞれの表中の一番上の2人が最初からいる武将でそれ以外は在野の武将。

表中の記号の説明

SLG 攻略大全 4

アクション要素を含むシミュレーション！

SDガンダム ワールド ガチャポン戦士

スクランブルウォーズ(書き換え版・マップコレクション)

SD GUNDAM

バンダイ
1987年11月20日発売

アクション SLG | 3300円(税別)

SDガンダムの第1弾、SDガンダムディスクライター専用の書き換え版、楽しいマップばかりで構成されたマップコレクション。この3つをすべて攻略！

基本攻略ポイント

今までのシミュレーションとは一風変わったゲーム。かわいいMSとたくさんのマップ。これからシミュレーションを始めようとしている人には最適なゲームといえる。しかもシミュレーションを長くやっていてなにか新しいゲームがやりたいと思っていた人にもおすすめ。そしてディスクゲームの最大の長所であるディスクライターをつかってマップを一新した書き換え版、これだけでもおどろきなのにマップの形をMSの形にしたりしてさらにグレードアップして帰ってきたマップコレクション、このデータを完全攻略だ!!

1 補給地を占領せよ

まず第一にやることは、自分のユニットをうまくあやつり、中立又は敵の基地や都市を次々と占領していくこと。これがこのゲームの中で最も大事なことなので、ICの値を高めよう。

2 強力なMSを生産

ICが高くなったら次にやることはみんなが一番大好きなMS生産だ。このゲームはフィールド上で敵と遭うとリアルタイムのアクション画面になるためどうしてもアクションが苦手な人は強いMSでねじふせよう。

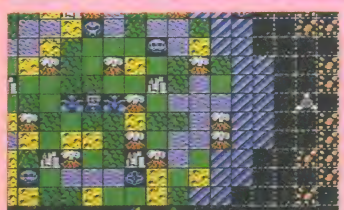
3 首都へ進撃せよ

強力なMSを生産できたらこっちのものだ。相手の基地や都市をうばい相手のICを下げてしまえば、もちろん自分のICが増える。どんどん敵MSを撃破し、首都をめざして進撃だ。

4 首都を奪え！

首都に入ったら最後の戦いがまっている。首都には重力があって戦いにくいし武者ガンダムはものすごく強いので、相手の首都を自分のMSで囲んで武者ガンダムに少しずつダメージをあたえて連続攻撃で倒そう。

画面の見かた



上がフィールド画面、下がデータに分かれるマップである。ICはターン毎に入るお金、CTは現在の所持金だ

武者ガンダムを倒せ！

首都の内部で武者ガンダムと対決、気合を入れてがんばろう

©SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHINSEI

全MS完全一覧データ

このゲームの特色は何といってもアクション、つまり戦闘シーンなわけなんだけれども、そこで活躍するのがここにくわしいデータを表にまとめた22体のガチャポン戦士だ。その完全データとともに、それぞれのMS別に有効な使い方を教えるぞ。

ガチャポンの造りかたをここで簡単に説明しよう。まず都市やコロニー基地等を占領していってＩＣを増やしていく。そして首都にカーソルを合わせてガチャポン指令をすると自分の好みで弱いMSを大量に造ったり強力なMSを自由に造れるぞ。

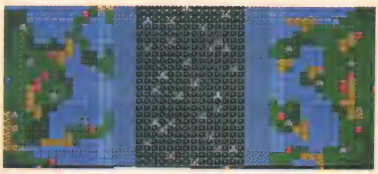
表の見かた	
PC	値段
EN	エネルギー
TN	MSをつくるのにかかるターン数
MV	移動力

名前	PC	EN	TN	MV	武器	得意な地形
ザク	100	48	1	6	Ⓐマシンガン Ⓑヒートホーク	とくになし
グフ	200	48	1	6	Ⓐマシンガン Ⓑヒートロッド	平地
ドム	500	48	1	8	Ⓐバーズーカ砲 Ⓑヒートサーベル	森・小惑星
ズゴック	800	48	1	8	Ⓐビーム砲 Ⓑ――	水中
ゲルググ	1000	64	1	9	Ⓐビームライフル Ⓑビームナギナタ	宇宙
ゾッグ	1000	72	2	6	Ⓐビーム砲 Ⓑ――	宇宙
リックディアス	1500	64	1	10	Ⓐクレーバズーカ Ⓑビームサーベル	森・小惑星
ガンダム	1500	64	1	10	Ⓐビームライフル Ⓑビームサーベル	とくになし
エルメス	1800	72	2	12	Ⓐビット Ⓑ――	宇宙
ガ・ゾウム	1800	64	1	10	Ⓐビームライフル Ⓑビームサーベル	とくになし
アッシマー	2000	72	2	12	Ⓐビームライフル Ⓑ変形	とくになし
バウンドドッグ	2500	72	1	12	Ⓐビームライフル Ⓑ変形	とくになし
ジオング	3200	80	2	10	Ⓐ有線ハンドビーム Ⓑ――	宇宙
百式	3500	80	2	10	Ⓐビームライフル Ⓑビームサーベル	コロニー
メッサーラ	4000	80	2	11	Ⓐ拡散ビーム砲 Ⓑビームサーベル	宇宙
Ｚガンダム	4000	80	2	11	Ⓐビームライフル Ⓑビームサーベル	とくになし
キュベレイ	4200	80	3	12	Ⓐファンネル Ⓑビームサーベル	平地・宇宙・首都
ハンマハンマ	4700	88	3	12	Ⓐ有線ハンドビーム Ⓑビームサーベル	平地・宇宙・首都
ＺＺガンダム	5500	96	3	12	Ⓐビームライフル Ⓑビームサーベル	平地・宇宙・首都
サイコガンダム	5500	96	3	10	Ⓐ拡散メガ粒子砲 Ⓑ――	宇宙
ホワイトベース	8000	96	4	12	Ⓐ追尾ミサイル Ⓑ――	森・コロニー
武者ガンダム	――	96	―	―	Ⓐビームライフル Ⓑビームナギナタ	――

重要マップ完全紹介!!

00 ケッセン!2ダイワクセイ!

自軍の圏内の都市を占領しながら、サイコガンダムとジオングを宇宙空間に出そう。



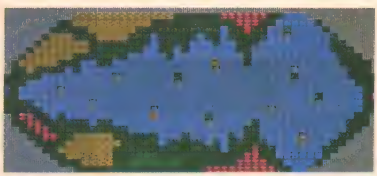
都市…14 コロニー…6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	4	5	4	5	○
グフ		1		1	○
ドム	1	2	1	2	○
ズゴック		2		2	○
ゲルググ	1	3	1	3	○
ソッグ		1		1	○
リックディアス		2		2	○
ガンダム		2		2	○
エルメス		1		1	○
ガ ゾウム		2		2	○
アッシマー		2		2	○

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
バウンドドッグ		1		1	○
ジオング		1		1	○
百式		1			○
メッサーラ				1	○
Zガンダム		1		1	○
キュベレイ				1	○
ハンマハンマ		1			○
ZZガンダム		2		2	○
サイコガンダム		1		1	○
ホワイトベース	1	1	1	1	○

01 ア・バオア・コ

水中用MSをうまく動かしていかないと攻略不可能。ソッグとガンダムで武者を攻略。



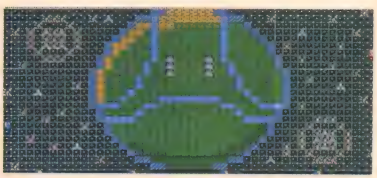
都市…12 コロニー…0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○
グフ					○
ドム					○
ズゴック	2	4	2	4	○
ゲルググ					×
ソッグ		4		4	○
リックディアス					×
ガンダム					○
エルメス					×
ガ ゾウム					×
アッシマー					×

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
バウンドドッグ					×
ジオング					×
百式					×
メッサーラ					×
Zガンダム					×
キュベレイ					×
ハンマハンマ					×
ZZガンダム					×
サイコガンダム					×
ホワイトベース	1	1	1	1	○

02 HELLO・プラネット

惑星中央のハロの目が激戦地となる。キュベレイ2体を早く中央に持っていこう。



都市…6 コロニー…14

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○
グフ		2		2	○
ドム	5	5	5	5	○
ズゴック					×
ゲルググ		6		6	○
ソッグ					×
リックディアス		4		4	○
ガンダム		2		2	○
エルメス					○
ガ ゾウム					○
アッシマー					○

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
バウンドドッグ					○
ジオング					○
百式					○
メッサーラ					○
Zガンダム					○
キュベレイ		2		2	○
ハンマハンマ					○
ZZガンダム					○
サイコガンダム					○
ホワイトベース	1	1	1	1	○

03 バンダイ・ヒル

小さいマップなので生産力が限られる。ゆえに高価なMSは大切に使おう。相手のZZはホワイトベースのミサイルでダメージをあたえよう。また安くて強力なエルメスを生産して、都市占領に利用しよう。

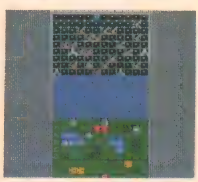
都市…16 コロニー…0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○
グフ	1	1	1	1	○
ドム	1	1	1	1	○
ズゴック	1	1	1	1	○
ゲルググ		1		1	○
ソッグ	1	1	1	1	○
リックディアス					×
ガンダム		1		1	○
エルメス		1		1	○
ガ・ゾウム					×
アッシマー					○

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
バウンドドッグ					×
ジオング					×
百式					×
メッサーラ					×
Zガンダム		1		1	○
キュベレイ					×
ハンマハンマ					×
ZZガンダム		1		1	○
サイコガンダム					×
ホワイトベース	1	1	1	1	○

04 シン・タイキケン トツニュウ

相手COM側の大気圏に隣接した都市をねらって進軍しよう。大気圏での戦いは負けそうになったら引き分けて後方に飛ばされよう。ポイントは、Z、百式、メッサーラを中心にうまく地上に攻めこもう。



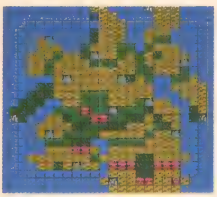
都市…5 コロニー…5

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○
グフ					×
ドム	1	1	1	1	○
ズゴック					×
ゲルググ	1	2	1	2	○
ソッグ					×
リックディアス					○
ガンダム					○
エルメス		1		1	○
ガ ゾウム					×
アッシマー					×

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
バウンドドッグ		1		1	○
ジオング					×
百式		1		1	○
メッサーラ		1		1	○
Zガンダム		1		1	○
キュベレイ					×
ハンマハンマ					○
ZZガンダム					○
サイコガンダム					×
ホワイトベース					○

05 THE-O

マップ全体の地形が極めて進軍しにくい構成になっている。MS THE-Oの形のマップ、よく見ると画面左側は、自軍の方がCOM側より進軍しやすい地形になっている。水中で足の速いズゴックを手早く進軍させて都市を占領していこう。ズゴックに続いて自分のハンマハンマとホワイトベースで進軍するズゴックをこの2つの援護にあてよう。

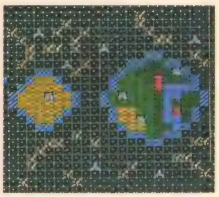


都市……14　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム		2		2	○	百式					×
ズゴック	2	4	2	4	○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ		1		1	○
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

06 ノスタルジア

ホワイトベース、ガンダムがいるCOM側に対しザクのみのプレイヤーは必然的に戦略を要求される。かわいいザクを大事にしよう。COM側が大気圏にはさまれてザクを出しにくいことを利用して、とにかくザクで取れる都市を占領していこう。COM側はCTがたまるとドムを生産してくるからプレイヤーはガンダムとジオングで戦っていこう。

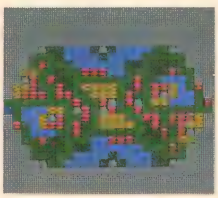


都市……4　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	4	8	4	4	○	バウンドドッグ					×
グフ					×	ジオング					○
ドム					○	百式					×
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	Zガンダム					×
ゾッグ					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム				1	○	ZZガンダム					×
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース				1	○
アッシマー					×						

07 VOLCANIC NONE

味のある戦いがいのあるマップと言えよう。PCの高いアッシマー、バウンドドッグに頼らずにガンダムの量産で制圧しよう。画面上下にある湖の中の都市はズゴックで、敵アッシマーをつぶせば勝利へのまず第一歩だ。とにかくこのマップではガンダムを生産し、有効に使おう。またゲーム開始から配置されているホワイトベースもどんどん使おう。

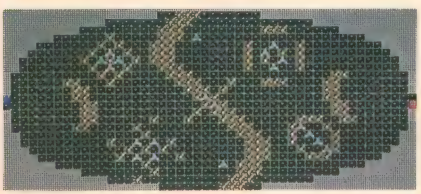


都市……14　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	3	2	3	○	ジオング					×
ドム		2		2	○	百式					×
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		1		1	○						

08 ヒカル ソラ

COM側のエルメスが中央コロニーに突入してくるけどこれは気にしなくていい。エルメス同士での戦いに自信がない人はジオングで倒そう。後はサイコを造れるまでゲルググなんかでふんばろう。

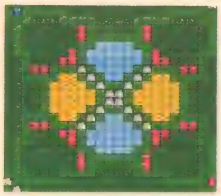


都市……0　コロニー……20

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ					×	ジオング		1		1	○
ドム		4		4	○	百式		1		1	○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ	4	4	4	4	○	Zガンダム		1		1	○
ゾッグ					×	キュベレイ					○
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス	2	3	2	3	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

09 メガロポリス

勝負のつきやすい面であるといえる。COM側の百式、ガ・ゾウム、リックディアスが占領する都市の位置にこちら側が同じMSを置かないこと。とにかくこの3体のつぶし合いで味方の百式が残し、中央都市群を占領してしまえばこっちのもの。あとは百式で中央を死守してガチャポンでサイコガンダムを造るまでがんばれば、勝利は目前だ。

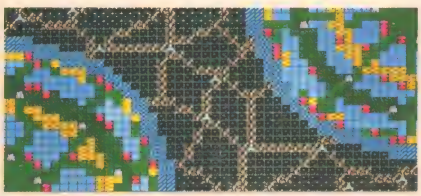


都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム	2	2	2	2	○	百式		1		1	○
ズゴック		1		1	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

00 ケッセン！2ダイワクセイPT2

宇宙空間主戦場になるこのマップでは、敵MSがコロニー占領に入ってきた時に1ランク上のMSでたたく戦法が基本戦略となる。主力を一刻も早く最前線に出して敵制圧にあたらせるべきだ。

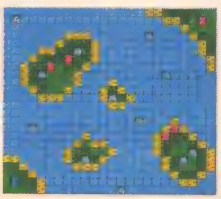


都市……10　コロニー……10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	5	5	4	5	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング		1		1	○
ドム		2		2	○	百式		1			○
ズゴック	2	2	2	2	○	メッサーラ				1	○
ゲルググ	1	3	1	3	○	Zガンダム		1		1	○
ゾッグ		1		1	○	キュベレイ				1	○
リックディアス		2	1	2	○	ハンマハンマ		1			○
ガンダム		2		2	○	ZZガンダム		2		2	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム		1		1	○
ガ・ゾウム		2		2	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		2		2	○						

01 SEAタ！コンパクト

大半が海であるくせに都市は地上であるから、造るMSの選択に苦労する。ガンダム、ゾッグをバランスよく動かそう。敵水中用MSが都市に入った時は、ザクで倒すチャンスといえる。ホワイトベースによるビーム、ミサイル攻撃の後、ザクによる特攻をかけよう。このマップは、ズゴックとゾッグを2体一組で動かし、相手の水中用MSを撃破だ。



都市……12　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					×
グフ		1		1	○	ジオング					×
ドム		1		1	○	百式					×
ズゴック	3	3	3	3	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

05 マップネームMUDA

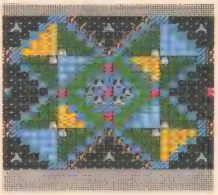
ホワイトベースはコロニー占領で動かすのが遅れがちだが、とりあえず3体宇宙に出したらヒマを見て大気圏まで動かしておこう。あと1体あればと思った時に意外な力となる。忘れずに動かそう。

都市……7　コロニー……7

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング		1		1	○
ドム	2	2	2	2	○	百式					×
ズゴック					×	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					×
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					○
ガンダム					×	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

07 ソノナハ バッテンノノ

各エリア別に敵味方がにらみ合っているのが初期兵力の配置図だ。ここで注意しなければいけないのは書き換え版ではディスク原版よりCOM側の頭がよくなっていることだ。一見同じに見えてもCOM側が、プレイヤーの手に乗せられないケースも出てくる。またダメージをうけたMSを小マメに使ってくる。十分に気をつかって戦おう。



都市……8　コロニー……12

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ		2		2	○	ジオング					○
ドム		2		2	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					×	キュベレイ					○
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

09 ネキリノワタシ

見た目のマップ上の距離よりも、1マス何歩かかるのかを考えて有効に自機を進軍させよう。地上面だがサイコが造れるのがおいしい。COM側のガチャポン後方の都市をツブすのが決め手だ。

都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式		1		1	○
ズゴック		1		1	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

00 ISLAND RX-93

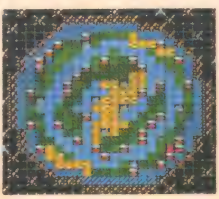
この面では水中用のズゴックが回り込んでの都市占領に非常に有利。しかし都市内は水中ではないので都市内で敵モビルスーツと戦うことはできるだけ避けたい。それよりもチョコマカと逃げて、また敵が都市から出て進軍してきたら都市に入るというようにマメに敵の生産力を減らして、ガ・ゾウムとズゴックをうまくつかい相手を撃破しよう。

都市……13　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

01 KING OF STAR

このマップでは中央の都市の取り合いが戦局を決定する。同時に1台のモビルスーツを宇宙のコロニー占領にも回しておかなくちゃいけないのだけど、これには強力なMSを回す必要はない。なぜって敵MSが近づいて来たらいったん大気圏に逃げればいいワケだから。COMがコロニーを取りに前進してしまったらまた占領に行く。これがポイント。

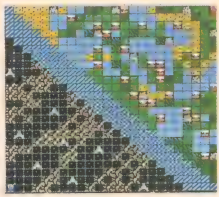


都市……8　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

02 シャクネツノボウエイセン

都市の数からいって大気圏内にとにかく早く突入していかないと相手との都市生産力の差で不利になってしまうと考え、あせりがちな面である。しかし地上にある都市生産力の差は150点。あまり気にしないでよい。MSは値段と戦力のバランスからいってガ・ゾウムを大量生産してCOM側の量産してくるガンダムを数で圧倒してしまおう。

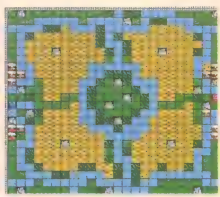


都市……11　コロニー……8

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	4	1	4	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

03 オアシスノコウボウ

オアシスの中央にある4つの都市に関しては、COM側の占領してくる都市の順は決まっている。だから、中央の島の一番敵寄りの都市にCOM側のモビルスーツをおびきよせて、入ってくる順に、こっちは後から都市に入ってこれをつぶしていけばいい。このマップではガンダムのつかい方が命、うまくあやつって大事にしながら勝利をもぎとろう。

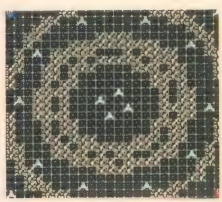


都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

04 RIPPLE ZONE

初期戦力では、足の長いエルメスは貴重だ。宇宙空間しかないこのマップでは、ジオング、キュベレイがおすすめ。とにかくバトルを楽しみたいというあなたはこの面でいこう。地形差とか、大気圏とかをイライラ考えることなく進軍できる。頭をつかわないですむ面と言えるだろう。戦略とかがめんどうでアクションが楽しみたい人はおすすめ。



都市……0　コロニー……16

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					×	キュベレイ					×
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

05 トッパコウ!

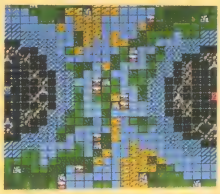
火山帯によって横方向にある都市に兵力を向けるために歩数を食ってしまう面である。COM側は、近くの都市をザクで占領、ゲルググを先頭に画面右下の方面に戦力を展開してくる。そこでまず敵戦力の先頭になるゲルググと、2体のズゴック、そして次に来るリックディアスに対抗していく作戦がベスト。MS戦では、サーベルを軸にして戦え。

都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	3	1	3	○	百式					○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

06 チョウジクウクセイX

ガチャポンの初期生産は地上用MSを、終盤になったら宇宙用MSを造ろう。マップ中央の戦略がキーポイントになる面である。COM側は都市占領に対して、その都市からいちばん近いMSをそこに向かってさしむけてくる。たとえば、こちら側がゲルググで占領した都市に対しても平気でザクの攻撃をしかけてくる。だから強いMSを先行させよう。

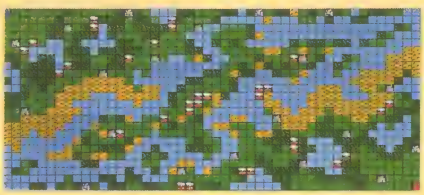


都市……12　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	3	2	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	3	1	3	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

07 VICTORY STRAITS

COM側は戦力を2分して進行してくる。この時初期戦力も上にズゴック、ゾック2体、下方左にゲルググ、ズゴック2体、ガンダムを進行させてくる。それを、ガンダム、ゲルググでたたけ。

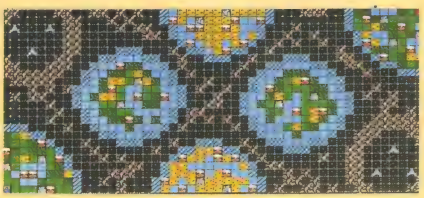


都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック	2	3	2	3	○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

08 BATTLE IN BUBBLE

マップコレクション中で最も攻略が難しいのが、このマップだろう。都市数が多く、都市間の距離がはなれているため占領のしかたが難しい。決め手はサイコだが地上戦ではガ・ゾウムに注意。

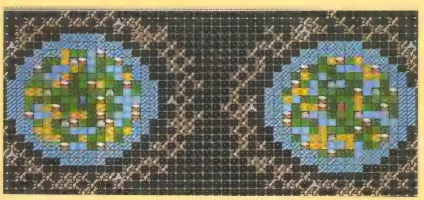


都市……14　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					○
ドム	2	5	2	5	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ	2	2	2	2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース		1		1	○
アッシマー					○						

09 ケッチャクノトキ

画面中央に位置しているコロニー。ここを守るためにCOM側はホワイトベースを進軍させてくる。それを逆手にとってホワイトベースをおびき出して、サーベルを持つMSでたおしてしまおう。



都市……10　コロニー……10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	3	3	3	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					○
ドム	1	5	1	5	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ					○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース		2		2	○
アッシマー					○						

SLG 攻略大全 5

大人気SDガンダムシリーズ第2弾!!

SDガンダム・ガチャポン戦士2 カプセル戦記

SD GUNDAM2

バンダイ
1989年6月25日発売
アクション SLG
6800円(税別)

前作がよりパワーアップしてかえってきた。今までのディスク版の問題点をすべて大改良。SDガンダム2完全攻略10ページスタート。

新要素をポイント解説

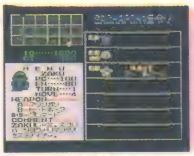
さてここでROMカセットになってかえってきたSDガンダム2の新要素をポイント解説。このSDガンダム2ではバックアップが3つもできるようになった。つまり友達をよんで3人でそれぞれのマップでプレイして残しておくことができる。またCOM側も頭がよくなって考える時間も大幅に短縮された。

MSの数も一気に前作の22体から44体に倍増。さらに第3の武器も登場してパワーアップしたからたまらない。

新しい設定画面

設定要素が一部追加され画面も新しくなり所持金設定も可能

ガチャポン指令



MSの生産画面もMSのデータや武器が表示されとても便利

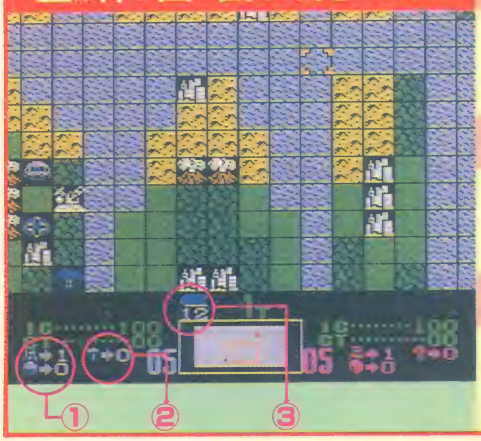
複数生産

新登場のガチャベースも首都と同じようにMSを生産できる

第三の武器

A+Bボタンで各モビルスーツとも第3の武器を使えるように

全体画が面の見かた



①首都・ガチャベース・完成MS数

丸枠内の上は首都とガチャベースを合わせた数をあらわしている。下には、完成してガチャポン工場の中に待機しているMSを表示している。

②生産中MS数

トンカチのマークは、自分で選んだMSを造っているよというマーク。ここに数が出ていないときはそのMSが出発できないというわけなんだね。

③残り移動可能MS数

前作では1ターンに6体までしか動かせなくて、イライラしていた人もいたかもしれないけれど、今回は12体までMSを移動できるようになった。

©SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHNSEI

全MSデーター一覧

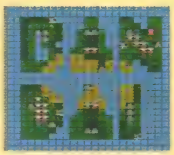
名前	値段	エネルギー	ターン数	移動力	武器Ⓐ	武器Ⓑ	武器Ⓐ+Ⓑ
ザク	100	80	1	4	マシンガン	ヒートホーク	グレネード
グフ	200	80	1	4	マシンガン	ヒートロッド	グレネード
ドム	500	80	1	4	バズーカ砲	ヒートサーベル	グレネード
ズゴック	700	80	1	4	レーザー砲	ヒートサーベル	水中ミサイル
ゾック	900	96	2	5	レーザー砲	ヒートサーベル	水中ミサイル
ザクレロ	1000	80	2	6	拡散ビーム砲	なし	ミサイル
ゲルググ	1100	88	1	5	ビームライフル	ビームナギナタ	グレネード
マラサイ	1200	88	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
バーザム	1300	88	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
リックディアス	1500	96	1	6	バズーカ砲	ビームサーベル	バルカン砲
ギラドーガ	1500	96	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード
ジェガン	1500	96	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
ガンダム	1600	96	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
カプール	1700	104	2	6	レーザー砲	ビームサーベル	水中ミサイル
ズサ	1800	96	1	5	ミサイル	ビームサーベル	バルカン砲
ガ・ゾウム	1800	96	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル
エルメス	1900	104	2	8	ビット	なし	バルカン砲
ガンダムMK-2	2000	112	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
アッシマー	2000	101	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	変形
ドライセン	2300	112	1	7	バズーカ砲	ビームナギナタ	グレネード
バウンドドッグ	2500	112	2	7	拡散ビーム砲	ビームサーベル	変形
ジオング	3200	144	2	6	サイコミュ	なし	メガ粒子砲
ハンブラビ	3200	120	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	変形
リガズィ	3400	128	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
百式	3500	136	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲
パラスアテネ	3600	136	1	7	ミサイル	ビームサーベル	メガ粒子砲
ムサイ	3800	160	2	5	ビーム砲	ミサイル	バルカン砲
メッサーラ	4000	144	2	7	拡散ビーム砲	ビームサーベル	変形
R-ジャジャ	4000	144	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード
Zガンダム	4000	152	2	7	ビームライフル	ビームサーベル	変形
キュベレイ	4200	152	2	8	ファンネル	ビームサーベル	バルカン砲
ヤクトドーガ	4400	160	2	8	ファンネル	ビームサーベル	ミサイル
ハンマハンマ	4700	160	2	8	サイコミュ	ビームサーベル	ミサイル
ジ・オ	5300	160	2	7	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル
ZZガンダム	5500	160	3	8	ビームライフル	ビームサーベル	ハイメガ粒子砲
ビグザム	5500	176	3	6	拡散ビーム砲	ミサイル	拡散メガ粒子砲
サイコガンダム	5700	176	3	6	ファンネル	ミサイル	拡散メガ粒子砲
ササビー	5800	168	3	8	ファンネル	ビームサーベル	拡散メガ粒子砲
νガンダム	6200	168	3	10	ファンネル	ビームサーベル	バルカン砲
クインマンサ	7000	168	3	8	ファンネル	ビームサーベル	ハイメガ粒子砲
ホワイトベース	8000	170	3	6	ビーム砲	ミサイル	バルカン砲
αアジール	8500	176	3	6	ファンネル	ミサイル	拡散メガ粒子砲
レウルーラ	11000	184	3	7	ビーム砲	ミサイル	バルカン砲
ラーカイラム	14000	192	4	8	ビーム砲	ミサイル	バルカン砲

全マップのポイントを解説

01 グッドモーニングバンダイ

まわりを海で囲まれているということで別の大陸へ移動しようとするならば、海を越えざるを得ない。通常MSがこの海を越えるときは水中用MSに気をつけなければいけないぞ。また水中用MSは大陸のまわりの海に陣取って敵の進撃をふせごう。

とにかくこのマップでは強力なMSはほとんど生産できないのでどんどん水中用MSを生産していこう。

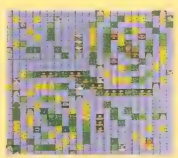


都市…16　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…0　赤軍…0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハンブラビ					×
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	1	2	1	2	○	バラスアテネ					×
ゾッグ	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					×	R-ジャジャ					×
マラサイ					○	Zガンダム					×
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジオ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					×	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン					×	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

02 クルクルドアン ノ シマ

青軍、赤軍ともにガチャベースが1つずつあるので、これをうまく利用するのが大事。そしてこのマップの特徴として海が多く地上がまばらにしかない。よって海での戦いがキーポイントになってくる。そのためにこのマップもNo.01と同じく水中用MSが活躍できるマップということがいえる。また進路があまりないので、進路確保も大切になっているのだ。

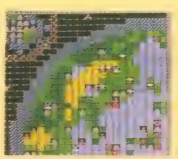


都市…14　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック	2	2	2	2	○	バラスアテネ					○
ゾッグ		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ					×
マラサイ					×	Zガンダム					○
バーザム					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ		1		1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン		1		1	○	ジオ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

03 反 ゲキ!!

右半分にある大きな海を移動するときは水中用MSを使おう。もし普通のMSがここを移動するならかなりの時間がかかるしまず間違いなく水中用MSのエジキになるだろう。また左半分の地上は通常MSが何機か編隊になって攻めていこう。青軍、赤軍ともに首都の前のガチャベースを前線基地にして、MSをどんどん生産していこう。ヤクトドーガがおすすめMSだ。



都市…28　コロニー…2　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…1　ガチャベース　青軍…2　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズイ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック					○	バラスアテネ					○
ゾッグ					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ					×
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム	1	1	1	1	○	キュベレイ					×
リックディアス	1	1	1	1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン	2	2	2	2	○	ジオ					×
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー					×
エルメス					○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

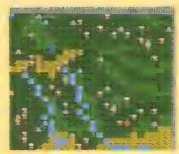
04 YOKOHAMA BAY

都市……21　コロニー……0　地上用補給基地……5
宇宙用補給基地……0　ガチャベース　青軍……1　赤軍……1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	1	2	1	2	○	バラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ		1		1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジオ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガゾウム					○	ササビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

森が多いということでドムやリックディアスなどバズーカ砲を装備しているMSが活躍するだろう。なぜならバズーカ砲は障害物にあたると爆発し、その爆風でも敵にダメージをあたえられるからだ。

また森が多い中、マップ右上には平地が道のように続いているし、左には川らしきものが流れている。これらをうまく利用すれば敵陣へいち早く到達することができる。ガチャベースもうまく使おう。



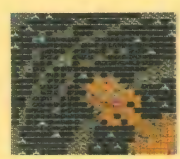
05 テキノ包囲モウヲ　タタケ

都市……17　コロニー……0　地上用補給基地……4
宇宙用補給基地……0　ガチャベース　青軍……1　赤軍……1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズイ					○
ドム	2	1			○	百式					○
ズゴック					×	バラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ	2	1			○	R ジャジャ					○
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					○
リックディアス	2	1			○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ	2	1			○	ハンマハンマ					×
ジェガン			2	2	○	ジオ					×
ガンダム			2	2	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		1		1	○	ササビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン		1		1	○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

マップ右上と左下にあるコロニーを占領することが大切だ。しかしここばかりに戦力を集中すると中央部がおろそかになり、あっという間に敵に攻めこまれてしまうだろう。ここはMSをマップ右上、中央、左下と3隊に分け、かつ横重に行動していかなければならない。

ビグザムやサイコガンダムが生産できるので、補給地を占領しお金がたまったら、どんどん生産していこう。

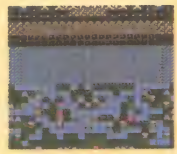


都市……0　コロニー……22　地上用補給基地……0
宇宙用補給基地……6　ガチャベース　青軍……1　赤軍……1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					×	バラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ					○
ザクレロ	1	1	1	1	○	メッサーラ					○
ゲルググ				1	○	R ジャジャ					○
マラサイ				1	○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					○
リックディアス	1	1	1	1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					○
ジェガン					○	ジオ					○
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					×	ビグザム					○
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					○
ガゾウム					○	ササビー					×
エルメス		1		1	○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

07 赤ドウ上空2000キロ

宇宙の部分には青軍が陣取って地上の部分は赤軍が陣取っている。一見あまり有利不利がないような気がするが実は身近にある補給地が圧倒的に赤軍のほうが多い。このまま双方ともに持久戦の構えでいたら、必ず赤軍のほうがお金を多く所持し、有利となってくる。よって青軍としては宇宙にある補給地を占領したらすべてのMSで赤軍へ攻めよう。また赤軍はくるべき青軍をじっくりと待つ作戦にしよう。



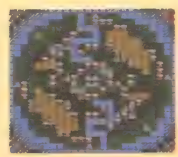
都市…14　コロニー…6　地上用補給基地…5
宇宙用補給基地…2　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					×
グフ		1		1	○	リガズイ					×
ドム					○	百式		1		1	○
ズゴック	1	2	1	2	○	バラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R ジャジャ					○
マラサイ	1	1	1		○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジオ					×
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール		2		2	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー					×
エルメス					○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン		1		1	○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

08 FULLMOON ISLAND

マップの大部分は地上で構成されているが、四隅だけは宇宙になっている。ここに首都やガチャベースがあり、さきにこのガチャベースを狙うか、中央の地上を占拠するなど攻略方法は色々ある。普通に戦うなら、都市を占領しつつ、じわじわと中央突破を行うのがよい。またおもいきって四隅の宇宙を狙うのもいい作戦である。

MSを造るならば宇宙ではムサイでマップ上攻撃、地上ではドライセンで戦え。



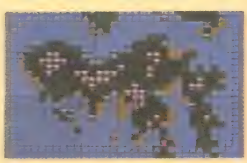
都市…20　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	1	1	1	1	○	バラスアテネ					○
ゾック	1	1	1	1	○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ					×
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン		1		1	○	ジ・オ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール		1		1	○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					×	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

09 NEW HONG KONG

大部分を海が占めるが、戦略上それほど重要ではない。むしろ中央の大陸にある補給地をめぐっての戦いが重要になってくる。

攻略方法は、ゲーム開始当初は青軍は占領できる都市が多いので、青軍が有利となってくる。これに対して赤軍は水中用MSを使って回りこむ方法と、正面からMSを進める方法の2つがある。首都はサイコガンダムであとそう。

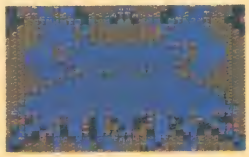


都市…30　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…0　赤軍…0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	3	2	3	○	ハンブラビ					×
グフ					○	リガズイ					×
ドム					○	百式					○
ズゴック	1	2	1	2	○	バラスアテネ					×
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	R ジャジャ					×
マラサイ					×	Zガンダム					×
バーザム					×	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					×	ハンマハンマ					×
ジェガン					×	ジオ					×
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					×
カプール		1		1	○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					×	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					×	αアジール					×
バウンドドッグ					×	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

10 ラビアン BAY

マップの左に青軍、右に赤軍がありそれらに挟まれて、中央に大きな海がある。また砂漠も他のマップにくらべかなりあるので、通常MSが敵陣に行くためには時間がものすごくかかる。ここは水中用MSを中心に海を進んでいこう。また画面下部には都市が多いので、2つのガチャベースで何かMSを生産し、それを使って占領していくとうまくいくぞ。



都市…24　コロニー…0　地上用補給基地…9
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

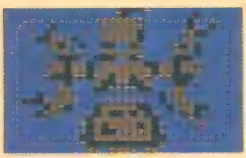
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○
グフ	1	1	1	1	○
ドム	1	1	1	1	○
ズゴック	2	2	2	2	○
ゾッグ	1	2	1	2	○
ザクレロ					×
ゲルググ		1		1	○
マラサイ					○
バーザム					○
リックディアス					○
ギラドーガ					○
ジェガン					○
ガンダム		1		1	○
カプール		2		2	○
ズサ		1		1	○
ガ・ゾウム					○
エルメス					×
ガンダムMK-2					○
アッシマー		1		1	○
ドライセン		1		1	○
バウンドドッグ					○
ジオング					×

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ハンブラビ					×
リガズイ					○
百式					×
バラスアテネ					○
ムサイ					○
メッサーラ					○
R-ジャジャ		1		1	○
Zガンダム					○
キュベレイ					×
ヤクトドーガ					×
ハンマハンマ					○
ジ・オ					×
ZZ-ガンダム					○
ビグザム					×
サイコガンダム					×
サザビー					×
ν-ガンダム					×
クインマンサ					○
ホワイトベース					×
αアジール					×
レウルーラ					×
ラーカイラム					×

11 ロスト アイランド

まずはじめに両軍ともマップ下にある島を奪おう。ここを足場にすれば有利に戦いを進めることができるぞ。次にもう1つの大陸。こちらの大陸のほうが補給地が多い。この補給地を確実に占領することも大事なのでもし下の大陸を取られたらすばやく上の大陸を奪ってしまえばいいぞ。

このマップのオススメキャラは、ズゴックとドライセンがよい。



都市…18　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

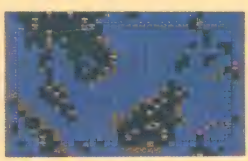
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○
グフ	1	3	1	3	○
ドム	1	1	1	1	○
ズゴック	2	2	2	2	○
ゾッグ		2		2	○
ザクレロ					×
ゲルググ		1		1	○
マラサイ					○
バーザム					○
リックディアス					×
ギラドーガ					×
ジェガン					×
ガンダム					○
カプール					×
ズサ					○
ガ・ゾウム					×
エルメス					×
ガンダムMK-2					○
アッシマー					○
ドライセン					○
バウンドドッグ					○
ジオング					×

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ハンブラビ					○
リガズイ					○
百式					×
バラスアテネ					×
ムサイ					○
メッサーラ					×
R-ジャジャ					○
Zガンダム					○
キュベレイ					×
ヤクトドーガ					○
ハンマハンマ					×
ジ・オ					×
ZZ-ガンダム					○
ビグザム					×
サイコガンダム					×
サザビー					×
ν-ガンダム					×
クインマンサ					×
ホワイトベース					×
αアジール					×
レウルーラ					×
ラーカイラム					×

12 ナン海ノ センシ

このマップも海が多く、水中用MSをフル活用することになる。まずやることとしては、水中用MSで補給地を占領。占領後はその水中用MSは海上の守りやさらに進めたりして使い、実際の補給地の守りには、通常MSを配置する形が最高によい。

このマップでのオススメキャラは、水中用ではバランスのいいゾッグ、通常MSにはZZガンダムがいいぞ。



都市…19　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

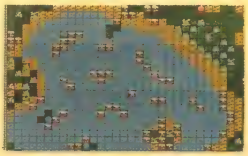
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1			○
グフ			1	1	○
ドム	2	2	1	1	○
ズゴック	1	1	1	1	○
ゾッグ		1		1	○
ザクレロ					×
ゲルググ	1	1	1	1	○
マラサイ		1		1	○
バーザム					○
リックディアス					○
ギラドーガ					○
ジェガン		1		1	○
ガンダム					○
カプール		1		1	○
ズサ		1		1	○
ガ・ゾウム					○
エルメス					×
ガンダムMK-2		1		1	○
アッシマー					○
ドライセン		1		1	○
バウンドドッグ					○
ジオング					×

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ハンブラビ					○
リガズイ					○
百式					○
バラスアテネ					○
ムサイ					○
メッサーラ					○
R ジャジャ					○
Zガンダム					○
キュベレイ					×
ヤクトドーガ					×
ハンマハンマ					×
ジ・オ					○
ZZ-ガンダム					○
ビグザム					×
ザイコガンダム					○
サザビー					×
ν-ガンダム					×
クインマンサ					×
ホワイトベース					○
αアジール					×
レウルーラ					×
ラーカイラム					×

13 D-DAY

はっきりいってこのマップは圧倒的に赤軍が有利な所である。なぜなら自軍の近くに補給地が多くあるので、これを効率よく占領すれば、はじめてすぐから敵より有利にすすめられる。それに対抗しなければいけない青軍は水中用MSを大量生産して戦うのが得策である。

ここでのオススメMSはなんといってもズゴックしかない。



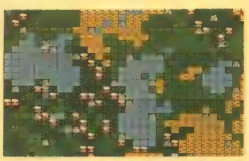
都市…28　コロニー…0　地上用補給基地…9
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	ハンブラビ					○
グフ					○	リガズイ					×
ドム					○	百式		1			○
ズゴック	2	4	1	3	○	バラスアテネ					×
ゾッグ					○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	R-ジャジャ					×
マラサイ					○	Zガンダム	1	1			○
バーザム					○	キュベレイ					○
リックディアス	2	4			○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					×	ハンマハンマ					×
ジェガン					×	ジ・オ					○
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					×	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー			4	9	○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

14 湖畔

このマップでは両軍とも首都やガチャベース、そして補給地が平均的に分散されているので実力が伯仲している同士なんかとやるとおもしろいぞ。攻め方としては、両軍ともに部隊を3隊にわけて進めよう。そしてMSが倒れたならば随時、首都やガチャベースから援護のMSをおくろう。

また赤軍陣地付近は平地が多く、攻め込まれるとかなりきつい。



都市…28　コロニー…0　地上用補給基地…5
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

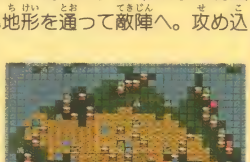
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズイ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック		1		1	○	バラスアテネ	1	1	1	1	○
ゾッグ		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ	1	1	1	1	○
マラサイ					○	Zガンダム		1		1	○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ	1	1	1	1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					×
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム	1	1	1	1	○	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ	1	1	1	1	○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

15 ハカイ ノ ミチ

ぽっかりと海の上に大きな大陸が浮かんでいる。両軍とも首都は火山でさえぎられているので、守りやすいぞ。

さて攻め方だけど中央の砂漠を通るには時間がかかる。このマップも水中用MSで海から攻めるのが有効だ。通常MSは消費移動力の低い地形を通って敵陣へ。攻め込む際には、常に複数でいくことが大事だぞ。

オススメはサザビー。

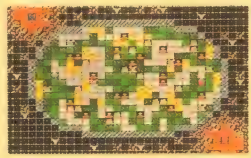


都市…25　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	2	1	2	○	リガズイ					○
ドム					○	百式					○
ズゴック		1		1	○	バラスアテネ					○
ゾッグ		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム		1		1	○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム		1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール	1	1	1	1	○	ビグザム					×
ズサ	1	1	1	1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー	1	1	1	1	○
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					○
アッシマー	1	1	1	1	○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					○
バウンドドッグ		1		1	○	レウルーラ					○
ジオング					×	ラーカイラム					○

16 SATELLITE WAR

中央は地上で構成されていて、その周りを宇宙が覆っているマップ。首都は周りの宇宙にあり、両軍とも敵の首都をとるにはさほど時間がかからない。普通に友達なんかとプレイするときはじっくりと地上の補給地を占領していこう。でも相手COMのときや意表をつきたい場合はνガンダムで一気に首都を落すこともできる。オススメはやっぱりνガンダム。

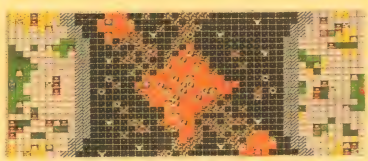


都市……16
宇宙用補給基地……4
ガチャベース
青軍……1
赤軍……1
コロニー……10
地上用補給基地……7

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					○	バラスアテネ					○
ゾッグ					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					×
ゲルググ	2	1	2	1	○	R-ジャジャ					○
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		2		2	○	サザビー					○
エルメス					○	ν-ガンダム					○
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン		2		2	○	αアジール					×
バウンドドッグ					×	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

17 2ダイワクセイ ゲキトウヘン!

宇宙をはさんで左右に2つの大陸がある。青軍は左に、赤軍は右に陣取っているが、ともに地上の守りができたら中央の宇宙へ援軍をおくろう。それだけ宇宙をめぐる戦いは重要だぞ。それに加えてこのマップには造れないユニットはない。お金をためて強力なMSをどんどん造ろう。

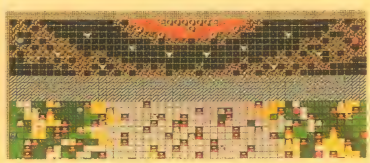


都市……14
宇宙用補給基地……10
ガチャベース
青軍……3
赤軍……3
コロニー……10
地上用補給基地……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ		1		1	○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ		1		1	○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	2	1	2	1	○	バラスアテネ		1		1	○
ゾッグ		1			○	ムサイ	1	1	1	1	○
ザクレロ		1			○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		1			○	R-ジャジャ		1		1	○
マラサイ		1			○	Zガンダム		1		1	○
バーザム		1			○	キュベレイ		1		1	○
リックディアス		1			○	ヤクトドーガ		1		1	○
ギラドーガ			1		○	ハンマハンマ					○
ジェガン	1	1			○	ジ・オ		1		1	○
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール		1		1	○	ビグザム					○
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	サザビー					○
エルメス		1		1	○	ν-ガンダム					○
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					○
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース		1		1	○
ドライセン					○	αアジール					○
バウンドドッグ		1		1	○	レウルーラ					○
ジオング					○	ラーカイラム					○

18 HORIZON

中央に長い大気圏が走っていて上を宇宙、下を地上と分けている。両軍とも、地上には首都があり、宇宙にはガチャベースがあるぞ。地上で行動を開始するよりは、宇宙のガチャベースを軸にして攻めたほうが、早いマップだ。オススメキャラは、ジ・オとハンマハンマ。

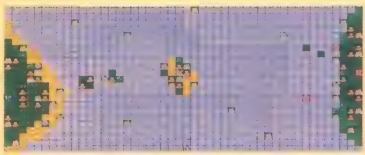


都市……16
宇宙用補給基地……2
ガチャベース
青軍……3
赤軍……3
コロニー……10
地上用補給基地……10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハンブラビ					○
グフ	1	2	1	2	○	リガズイ					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック	2	2	2	2	○	バラスアテネ					○
ゾッグ					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム		2		2	○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					○
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		2		2	○	サザビー					×
エルメス					○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

19 大西洋 ノ カゲ

左右に地上があり、中央には小島がある。それ以外はすべて海で構成されているので通常MSが敵陣へ攻め込むには時間がかかる。ここは水中用MSだけに任せ、他のMSはじっくり守るか、戦艦に搭載して一気に運ぶかどちらかにしよう。オススメキャラはやっぱりズゴックとカプール。



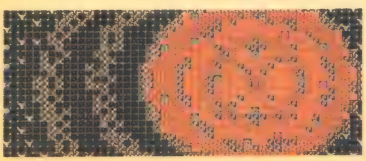
都市…28　コロニー…0　地上用補給基地…7　宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ		1		1	○
ドム					○	百式					○
ズゴック	2	4	2	4	○	バラスアテネ					○
ゾッグ	2	4	2	4	○	ムサイ	1	1	1	1	○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム		1		1	○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					○
カプール	2	2	2	2	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー					×
エルメス					×	νガンダム					○
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ		1			○
ジオング					×	ラーカイラム				1	○

20 アタック ムーンベース

マップ左側の宇宙の部分に青軍が、右側の月面の部分に赤軍が。青軍は近くのコロニーを、赤軍は宇宙用補給基地を占領するのが順当。しかし若干だけども赤軍が不利になる。ここは一気に青軍へ攻め込もう。

またここでは水中用以外のMSは全て造れるので色々造って遊ぼう。



都市…0　コロニー…24　地上用補給基地…0　宇宙用補給基地…16　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ		1		1	○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					×	バラスアテネ					○
ゾッグ					×	ムサイ		1		1	○
ザクレロ	1	1	1	1	○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ	1	1	1	1	○	R ジャジャ					○
マラサイ		1			○	Zガンダム					○
バーザム		1			○	キュベレイ					○
リックディアス		1			○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ		1		4	○	ハンマハンマ					○
ジェガン		1		4	○	ジ オ					○
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					×	ビグザム					○
ズサ				1	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	サザビー					○
エルメス		1		1	○	νガンダム					○
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					○
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン		1		1	○	αアジール					○
バウンドドッグ					○	レウルーラ					○
ジオング		1		1	○	ラーカイラム					○

21から30までのデータも公開

このSDガンダム2には、全部で30のマップがあるけど、ここに残りのNo.21からNo.30までのデータを紹介するぞ。ゲームを持っている人は画面を見ながらゲームに活用して、そうでない人はSDガンダム2の世界を思い浮かべながらデータをじっくり見てほしい。

名前＼マップNo.	No.21	No.22	No.23	No.24	No.25	No.26	No.27	No.28	No.29	No.30
都市			28	4		35		16	22	14
コロニー	28	30		25	32		34	16	10	13
地上用補給基地			6	2		7		3	6	7
宇宙用補給基地	6	8		5	8		6	2	2	6
ガチャベース	6	4	6	4	6	4	6	4	4	4

名前 ＼ マップNo.	No.21		No.22		No.23		No.24		No.25		No.26		No.27		No.28		No.29		No.30	
	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤	青	赤
ザク	1	1	1	1			1	1	1	1	2	2	1	1				5		
グフ	1	1	1	1			1	1			2	2	1	1				5		
ドム	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1				1		3
ズゴック											2	2			1	1	3	2		
ゾッグ											2	2			1	1		2		
ザクレロ	1	1	1	1			1	1	1	1			1	1						2
ゲルググ			1	1	1	1														2
マラサイ			1	1	1	1														
バーザム			1	1	1															
リックディアス			1	1					1	1									5	
ギラドーガ														4		10				4
ジェガン						1							4		10		6		7	
ガンダム			1	1			1	1	1	1	1	1	1	1			1		1	
カプール																				
ズサ			1	1							2	2								
ガ・ゾウム									1	1										
エルメス	1	1					1	1	1	1										1
ガンダムMK-2			1	1			1	1					1	1						
アッシマー	1	1			1	1	1	1												
ドライセン					1	1	1	1												
バウンドドッグ			1	1	1	1	1	1	1	1										
ジオング	1	1					1	1												
ハンブラビ			1	1	2		1	1					1	1						
リガズイ					1	1	1	1	1	1					1					
百式	1	1	1	1		1								1						
パラスアテネ	1	1	1	1	1	1														
ムサイ			1	1																2
メッサーラ	1	1																		
R-ジャジャ																				
Z-ガンダム	1	1	1	1		1							1							
キュベレイ	1	1	1	1									1			1				
ヤクトドーガ	1	1					1	1												
ハンマハンマ																				
ジ・オ			1	1										1						
ZZ-ガンダム																				
ビグザム																				
サイコガンダム																				
ササビー																1				
ν-ガンダム															1					
クインマンサ																				
ホワイトベース			1	1													1		1	
αアジール																				
レウルーラ																				
ラーカイラム	1	1					1	1												

※このデータは大軍のものです。

SLG
攻略大全
6

ユニークな戦国シミュレーション

独眼竜政宗

DOKUGANRYU MASAMUNE

ナムコ
1988年4月5日発売

戦国	税別
SLG	5500円

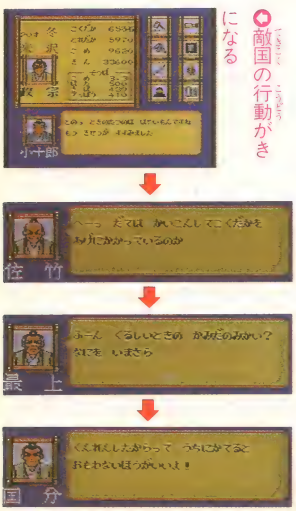
コマンドが中心となるこのゲーム。そこで、内政、軍備と戦争の3つのコマンドごとに攻略してみたぞ。これを読めば、キミも奥羽の覇者だ!!

目指すは奥羽統一!! 行け、政宗!!

政宗が統一を目指す奥羽は全部で12ヵ国ある。政宗の居城は米沢。つまり、政宗は四方を敵に囲まれていて身動き出来ない状態にある。そこで、戦略としては、北から攻め込むことをすすめる。右ページの大名データをよく見て、攻め込むルートを研究してほしい。

敵大名の戦略は

他国の戦略は、基本的に政宗を中心に攻撃を仕掛けてくる。それに、他国同士では戦争はあまり行わない。そのため、他国を1つ1つ攻撃していかなければならない。まずは、どの国から攻めるかだ。



●敵国の行動がきになる

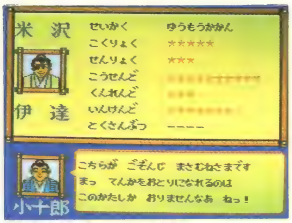
大名家
①小野寺
②武藤
③大崎
④最上
⑤国分
⑥伊達
⑦芦名
⑧畠山
⑨相馬
⑩田村
⑪二階堂
⑫佐竹

奥羽大名勢力図

©㈱ナムコ

敵大名国の国力&軍事力データ

さて、どのようなルートで侵攻するか決めたら、次はその国を支配する大名のチェックだ。



●他国に比べると低いが、これからの努力で変わる

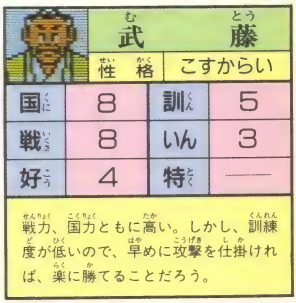
政宗と隣接する大名は、全部で5人。この中で最初に攻めるのは一番弱い国分で決まり。

小野寺

性格	のんびりや		
国	7	訓	7
戦	2	いん	1
好	1	特	お米

戦力は弱いが、国力がかなり高い。そのため早めにたたかないと強敵になりかねないので、要注意。

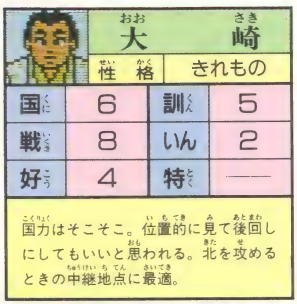
データの中で好戦度の高い国は攻め込む、陰険度の高い国は忍者を送り込む確率が高い。



武藤

性格	こすからい		
国	8	訓	5
戦	8	いん	3
好	4	特	——

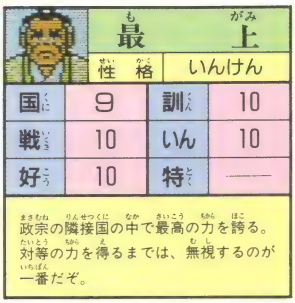
戦力、国力ともに高い。しかし、訓練度が低いので、早めに攻撃を仕掛ければ、楽に勝てることだろう。



大崎

性格	きれもの		
国	6	訓	5
戦	8	いん	2
好	4	特	——

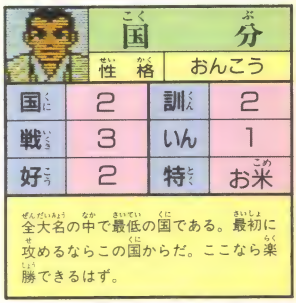
国力はそこそこ。位置的に見て後回しにしてもいいと思われる。北を攻めるときの中継地点に最適。



最上

性格	いんけん		
国	9	訓	10
戦	10	いん	10
好	10	特	——

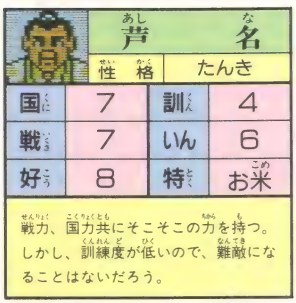
政宗の隣接国の中で最高の力を誇る。対等の力を得るまでは、無視するのが一番だぞ。



国分

性格	おんこう		
国	2	訓	2
戦	3	いん	1
好	2	特	お米

全大名の中で最低の国である。最初に攻めるならこの国からだ。ここなら楽に勝できるはず。



芦名

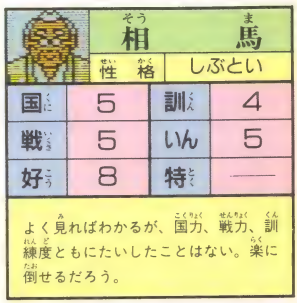
性格	たんき		
国	7	訓	4
戦	7	いん	6
好	8	特	お米

戦力、国力共にそこそこの力を持つ。しかし、訓練度が低いので、難敵になることはないだろう。

畠山

性格	いんしつ		
国	4	訓	2
戦	4	いん	2
好	6	特	——

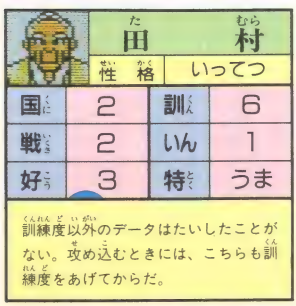
国力が低く、それに、訓練度も低いので安全パイだろう。国分の次に攻めるのがいいだろう。



相馬

性格	しぶとい		
国	5	訓	4
戦	5	いん	5
好	8	特	——

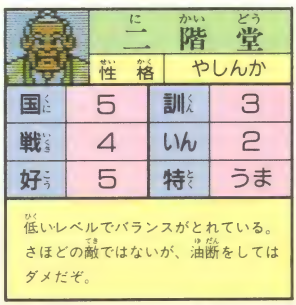
よく見ればわかるが、国力、戦力、訓練度ともにたいしたことはない。楽に倒せるだろう。



田村

性格	いってつ		
国	2	訓	6
戦	2	いん	1
好	3	特	うま

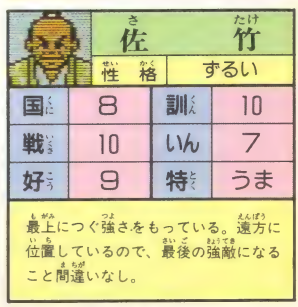
訓練度以外のデータはたいしたことがない。攻め込むときには、こちらも訓練度をあげてからだ。



二階堂

性格	やしんか		
国	5	訓	3
戦	4	いん	2
好	5	特	うま

低いレベルでバランスがとれている。さほどの敵ではないが、油断をしてはダメだぞ。



佐竹

性格	ずるい		
国	8	訓	10
戦	10	いん	7
好	9	特	うま

最上につぐ強さをもっている。遠方に位置しているので、最後の強敵になること間違いなし。

※表の見方　国＝国力、戦＝戦力、好＝好戦度、訓＝訓練度、いん＝いんけん度、特＝その国の特産物、—は特産物が無い

内政&軍備はキチンとしよう

このゲームは、4ターンで1年が構成されている。つまり、1年で4つのコマンドしか実行できない。しかも、このゲームは、他のシミュレーションと違い何国支配しても1ターンで1コマンドしか実行できない。それも本陣の国でしか実行することはできないんだ。

開墾

開墾は、基礎国力である石高を上げるコマンド。開墾を一度行うと石高は5万石上昇する。石高の現在量により開墾に必要な金額は異なり、石高が低いときほど安くなる。初期での開墾こそが重要なポイントとなる。その後は夏に開墾を行うのがもっとも効率がいいだろう。

●開墾は1度行うたびに費用が増える

○石高と穫れ高

石高を上げれば穫れ高も一緒に上がる。穫れ高とは、秋の収穫時に入る米の量である。すなわち石高と穫れ高は比例する関係にあるわけだ。

基本的に石高と穫れ高が高い国を持つことこそが奥羽統一への王道といえる。

●石高が低いと、穫れ高も低い

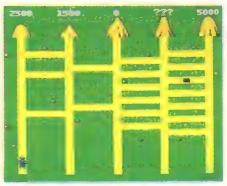
●穫れ高は1万以上が理想だね

祈禱師

祈禱師を呼ぶのには金が不必要。しかも、役に立つ効果が得られる。が、コマンドのムダ使いになってしまう場合も多いので、良く考えて実行しよう。

①金山が見つかる

金山はアミダクジで決められる。最高に得られる金は5千。出発地点を決めるのをギリギリまで待つのがポイント。



●さて、金は見つかるかな

②足軽が増える

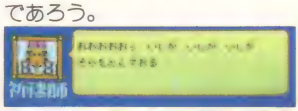
足軽部隊の数がいきなり増える。増える数は、ランダムで約10前後と思われる。このイベントは滅多にでない。

③穫れ高が上がる

穫れ高が石高に関係なく増える。ただし、増えた穫れ高は、その年のみ有効なので秋前にださないと意味がない。

④石高が上がる

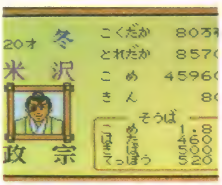
石高が増える。しかも、穫れ高と違い、半永久的に効果が持続されるので、最高のイベントであろう。



●なぜか、石が降ると石高がUP

商人

商人のコマンドを使って取り引きできるのは、米、旗、騎馬、鉄砲の4種類。他のゲームと違い米だけではなく、軍備まで売ることが可能。基本的には、米を売り軍備を買うことだが、相場を見て状況に合わせた売買を行うこと。



●米の相場には注意してほしい

○軍備に必要

足軽以外の部隊は商人から買うしかない。そのため、各部隊の相場は毎年チェックするのを心掛けるようにしよう。基本的には、各部隊共に値段が高いので、少しでも相場が安ければ、一気に買い占めるようにすればいいだろう。

●どの部隊も100人以上いれば安心と言えるだろう

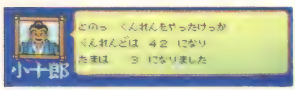
各小隊の値段

旗本1小隊	金320～950
騎馬1小隊	金400～1080
鉄砲1小隊	金350～1000

訓練

どんなに少ない戦力だとしても、訓練度が高ければ戦争に勝利する確率が高くなる。しかし、訓練度は2年間、訓練を行わないと下がってしまう。そんなことにならないよう、少なくとも2年に1回は訓練を実行するように心掛けよう。

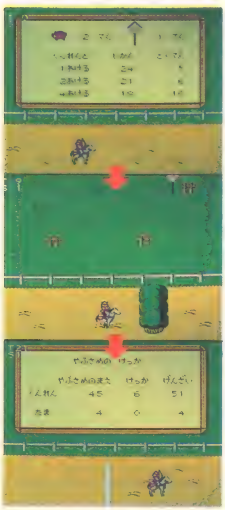
訓練度は戦争に勝つか、負けるかの目安だぞ



2年間、訓練をやらずに訓練度を減らさないように

○やぶさめ

普通に訓練しても、訓練度は1しか上がらない。しかし、やぶさめによる訓練に成功すれば訓練度は急上昇する。やぶさめは、とにかく練習が大切だ。



やぶさめは、ただ、矢を射るだけではなく障害物をうまく越すことを考えなければだめだ

忍者

必ずしも成功するとは限らないのだが、多くの場合、相手国に大きなダメージを与えることができる。ただし、費用に金3000が必要なので、頻繁に使えるものではないが、金に余裕があり、強敵の最上や佐竹等と戦う前には必ず忍者を送り込むといいだろう。忍者は、1つの国に対して連続的に送り込むと、より絶大な効果が与えられるぞ。

忍者が成功すると敵に大きなダメージ

①石高をダウン

相手国の石高を15～25の割合で減らしてくれる。占領後を考えると割りが合わない。

ダウン数	15、20、25万石

②訓練度をダウン

戦争で戦力より大切な訓練度を3～9の割合で減らしてくれる。続けて成功すると効果的。

ダウン数	3、6、9

③足軽隊をダウン

相手国の足軽隊を20～40小隊の割合で減らしてくれる。まあ、多いより少ない方がいいよね。

ダウン数	20、30、40小隊

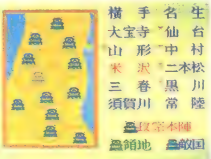
④鉄砲隊をダウン

遠距離攻撃の能力を持つ鉄砲隊を20～40小隊の割合で減らしてくれる。成功すると、かなり戦争が楽になる。

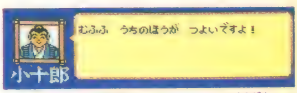
ダウン数	20、30、40小隊

他国の様子

敵国に攻め込む前には、まず敵国の状態を調べてからでも遅くはないぞ。敵国の状態を見ると、部下の小十郎が的確に判断して、情報を教えてくれる。つねにこのコマンドを使う習慣をつけよう。金も不要だしターンも過ぎないので便利だ。



まずは、隣接国から見よう



小十郎が敵国のデータを判断して教えてくれる

軍事行動

軍事行動で行うのは、本陣や物資の移動、出兵、足軽の招集、隊列の変更の4種類。隊列の変更のみターンは過ぎない。

○移動

このゲームでは、本陣の国でしかコマンドが使えないので、移動を実行するときは、よく考えてからにしよう。

本陣をどこに移すかが問題だ

○兵集め

足軽部隊は、他の部隊と違い、値段は変化しない。金100につき1部隊雇える。金が少ないときは、足軽部隊で軍備を整えるのも1つの戦略かも。

戦争に勝ち、領土を増やせ!!

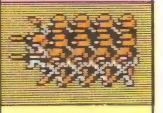
戦争に勝つには、3つのポイントがある。1つめは戦力と訓練度のバランス。2つめは自国の部隊と隊列。3つめは敵国の戦力、訓練度と戦闘時の隊列。ここでは、この3つのうち、自国の部隊と隊列、敵国の隊列の2つを攻略してみよう。さぁ戦争の始まりだ。

部隊

まずは、自国の部隊だが、全体的にバランスがとれていれば問題はないだろう。だが、騎馬部隊は他の部隊より多めにいれば、戦局はこちら側に向いてくること間違いなし。

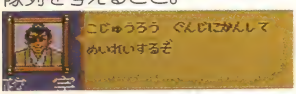
○各部隊100以上あればOK!

4種類の部隊の特徴

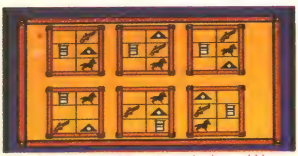
旗本隊	騎馬隊	鉄砲隊	足軽隊
			
これが全滅すると戦いは敗北。最悪の事態以外、攻撃部隊として使うべきではない。戦争の中心部隊となるため数多く招集しておいた方がいい。	1ターンで2度行動でき、行動力は部隊中最高である。相手の旗本部隊を攻撃する部隊として使うといいだろう。自軍の攻撃の要となる。	鉄砲での遠距離攻撃は強力だが、弾を使い果たすと足軽部隊と同じ戦力になってしまう。日頃の訓練を怠っていると、まったく役にたたない。	攻撃力、防御力、行動力ともに最低だが、前線部隊や旗本部隊を守るカベなどとして、使うにはもってこいだろう。まぁ、使い捨て部隊だね。

隊列

さて、次は自国の隊列だが、自国の部隊の編成状況によって変えることを忘れずに。例えば、足軽部隊が多い場合は、③の隊列を使い旗本部隊を守る。他にも敵国の隊列に合わせた隊列を使うなど、その状況に合わせた隊列を考えること。

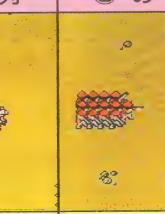


○部隊数に合わせた隊列を使うのが大切なんだ



○戦争に行く前には、隊列を必ずチェックするように

6種類の隊列の特徴

①の隊列	②の隊列	③の隊列
騎馬隊を前面中央に置く。一番多く使われる隊列だと思われる。	敵の旗本隊を遠距離攻撃できる隊列。ただし、敵の鉄砲隊が前面にくるとキツイ。	足軽部隊を旗本部隊の守りに。足軽部隊の数が多いときに使うとよい。
④の隊列	**⑤の隊列**	**⑥の隊列**
		
旗本部隊のみ前面に出す隊列。この隊列は、まず使わないだろう。	作戦によっては使えるパターン。しかし この隊列もあまり使わない方がいい。	変則的な隊列だが、うまく使うと敵部隊を挟み撃ちにできる。

敵の隊列

最後は、敵国の隊列だが、ほぼ、下の表のような隊列を使うだろう。後は、キミの作戦次第で勝敗が決まる。

敵の軍隊がとる隊列データ

大名名	①の隊列	②の隊列	③の隊列	④の隊列	⑤の隊列	⑥の隊列
小野の寺	★★	★★				★★★
武藤	★★★				★	★★
大崎	★		★★★			★★
最上	★★★					★★★
国分	★	★★	★		★★	★
芦名	★★	★		★		★★★
畠山	（6種類の隊列がランダムに出現）					
相馬						★★★
田村						★★★
二階堂	★★	★★★		★		★
佐竹	★★★					★★★

※★★★＝頻繁に出現　★★＝時々出現　★＝たまに出現　（※空欄はめったに出現しないことを示す）

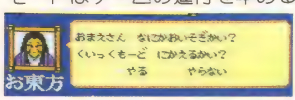
エトセトラ&イベント利用法

エトセトラモードとは、主にセーブに関するコマンドを実行するためのモードである。

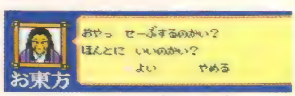
イベントは、自然現象で起きるものばかりである。どのイベントもどの季節で起きるか決まっている。

エトセトラモード

ここで行えるのは、セーブとクイックモードへの移行。セーブは春しか行えない。クイックモードはゲームの進行を早める。



●エトセトラモードは政宗の母上



●セーブは春のみ実行可能

イベント

さっきも言ったが、イベントの起きる季節は決まっていて、台風、大雨、日照り、豊作は夏で、大雪は冬。地震に関しては、いつ起きるかは分からない。

基本的にイベントは被害が出るものばかりだが、豊作だけはうれしいイベントとなっている。

自然現象イベント

台風

台風がくると自国の石高が5万～10万石ダウンしてしまう。また、商人を呼ぶことができなくなってしまう。

豊作

豊作になると、その年の収穫量が約40%アップする。イベント中、唯一のうれしい自然現象なのである。

大雨

大雨になると、その年の秋に入る収穫量が15%ダウンしてしまう。また、台風と同じく商人を呼べなくなる。

大雪

大雪は、なんら被害はでない。ただし出兵や移動ができなくなってしまう。それに商人も呼べなくなってしまう。

日照り

日照りのときは、大雨の場合と同じく、秋の収穫量が15%ダウンする。しかし、商人は呼ぶことができる。

地震

地震がくると足軽部隊が約10%減ってしまう。このイベントのみ、どの季節で起きるかわからないイベントである。

SLG 攻略大全 7

17カ国モードを中心にデータ、戦略を大公開！

信長の野望 ―全国版―

NOBUNAGA'S AMBITION

光栄
1988年3月18日発売
戦国SLG
9800円（税別）

目的は戦国乱世の日本全国の統一。しかし全国統一への道のりは長く険しい。そこで17カ国モードを中心に、データと戦略のポイントを隠密に伝授してしんぜよう！

全国50名の大名達。どこを選びどこを攻めるか

全国に散らばる50人の大名達は、それぞれ特徴を持った強豪ばかりである。ここでは、それぞれの大名の領地と、兵力、国力、そして年齢を紹介しよう。

キミが自分の操る大名を選ぶとき、そして敵地へ攻め込むときの参考にし、よく考えて決断して欲しい。

No	大名	兵	国	歳	No	大名	兵	国	歳
①	蠣崎	C	B	11	㉖	北畠	A	A	32
②	津軽	C	B	10	㉗	浅井	B	B	15
③	南部	C	C	62	㉘	六角	B	C	39
④	葛西	C	B	26	㉙	一色	B	C	49
⑤	秋田	B	B	23	㉚	波多野	C	C	31
⑥	伊達	B	B	17	㉛	定利	B	B	23
⑦	最上	B	B	39	㉜	筒井	B	B	11
⑧	結城	C	B	27	㉝	三好	B	A	38
⑨	葦名	C	B	39	㉞	堀内	B	C	11
⑩	上杉	A	A	30	㉟	山名	B	C	12
⑪	佐竹	B	B	13	㊱	別所	B	C	6
⑫	宇都宮	C	C	17	㊲	尼子	B	B	46
⑬	里見	B	B	53	㊳	宇喜田	C	B	30
⑭	北条	A	A	22	㊴	毛利	B	A	63
⑮	武田	A	A	39	㊵	十河	B	B	6
⑯	畠山	B	C	21	㊶	細川	B	B	46
⑰	神保	B	C	22	㊷	河野	B	B	32
⑱	姉小路	B	B	20	㊸	長曽我部	A	A	21
⑲	木曽	B	C	20	㊹	一条	C	B	17
⑳	今川	A	A	41	㊺	城井	B	C	24
㉑	本願寺	B	B	30	㊻	竜造寺	A	A	31
㉒	朝倉	B	B	27	㊼	大友	B	B	30
㉓	斉藤	B	C	33	㊽	阿蘇	C	B	39
㉔	徳川	A	A	18	㊾	伊東	B	B	48
㉕	織田	A	A	26	㊿	島津	B	B	46

表のみかた

・兵は兵力、国は国力を示しAは豊か、Bは普通、Cはとぼしい。
・歳は大名の年齢を示す。

C光栄

国内情勢をつかみ戦略をたてよう!

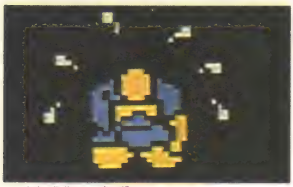
戦争というものは難しいもので、むやみやたらに攻め込んでいるだけではいけない。大名は武将である前に統治者でなければならないのだ。つまり、軍事以外にも、内政、さらには外交にまで気をつかわねばならない。

これらすべてを統括してこそ一流の大名といえるのである。

内政

内政とは、他国に攻め込んだときに、それに打ち勝てると同時に侵略をうけたときに、対抗できるだけの兵力を整えること。

それには多額の金が必要になるので、国を豊かにし、さらには反乱などが起きぬように忠誠度も気にしなければならない。



●年貢率は最大のポイントだ!! 60%以上にはしないほうが無難

軍事

他国に攻め込む場合、隣接国すべての状況を把握しておかなければならない。

戦争・むほん・一揆などでダメージを受けた国があれば攻め込むチャンス。もちろんその逆はピンチとなる。次に、出兵させる兵力と兵糧を検討しよう。

●訓練には金はかからない。しっかり訓練して強い部隊を作ろう

外交

外交とは、他国の能力を低下させるために策略を駆使したり、強国の脅威から自らを守るために同盟を結んだりすること。

敵国を利用するのも大事なことだ!! 最終的には、敵国に隣接しない国を生産拠点にするのが全国制覇への近道といえよう。

●戦っているだけではいけない。強豪と同盟を結ぶのも1つの手だ

地形を知って攻め込もう!

HEX画面の戦闘では、城の位置や侵入禁止区域などの、地の利が重要なポイントになる。

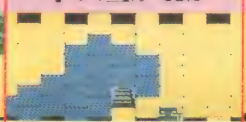
全国50カ国の地形は、大きく回廊型、平坦型、袋小路型、分割型の4タイプに分けることができる。

ここでは、この4タイプの地形について考えてみよう。

回廊型

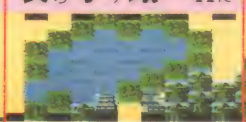
戦場の中心が侵入禁止で移動可能な地形がそれを囲んでいる地形のことで、敵との距離をとりやすい守備側が圧倒的に有利。兵糧攻めが有効か?

平坦型



侵入禁止地区のHEXが少ない単純な地形。攻撃側が有利な地形で、戦略を立てづらく、戦力の多さが勝負を決めてしまう。国力の差が出やすい地形だ。

袋小路型



侵入禁止HEXによって、一方通行の袋小路ができてしまうような地形。

この地形では部隊の攻撃順が大きなポイントになる。

分割型

侵入禁止のHEXにより、地形が2つに分割されている地形を言う。このような地形の場合、城の位置により攻めかた、守りかたを考える必要がある。

中部地方17ヵ国完全データ

全国制覇への道は険しい。まずは、中部地方の17ヵ国モードから完全制覇を目指そう。

というわけで、ここでは17ヵ国モードに登場する17人の大名のデータと、それぞれの国内情勢のデータを御紹介しよう。

さらにCHECKデータの下のHEX画面写真を前項の地形パターンを照らし合わせて戦略を考えると、さらに効果的だ!!

とにかく、攻め込むときには自分の国のデータと敵国のデータを冷静に見比べ判断をする、とか必要である。

CHECKデータ項目の解説

健康	体調の良し悪し。春と疫病がはやると低下、0で死亡。
野心	野望の程度を示す。同盟・婚姻の成否に影響してくる。
運	「ツキ」を示す。命令の実行結果に影響してくる。
魅力	民・兵の支持を示し、戦争に勝つと上昇、負けると低下。
知能	知力を示し、訓練の上達度や密偵の成功率を左右する。
金	金の量で、町の価値や民の忠誠度が高いほど多く得られる。
町	町の価値を示し、徴税額に影響。民の財力と反比例する。
兵糧	所有している米の量。石高や民の忠誠度、年貢率で変化。
石高	米の生産高。かいこんで上昇するが忠誠度と治水度は低下。
治水	台風に備えた治水度。台風の際の被害の大小の目安。
民忠	民の大名に対する忠誠度を示す。年貢・徴税や一揆の指標。
民財	民の財力を数字で表現。徴税額や一揆の確率に影響。
兵力	戦力となる兵士数を千人単位で示す。こようで増やせる。
兵忠	兵の大名への忠誠度を示す。士気やむほんの発生確率。
訓練	兵の訓練の度合いを示す。値が高いほど戦闘時に有利。
武装	兵士の武装の程度を示す。鉄砲隊の比率の上限などに影響。

1 能登 畠山義綱 21歳

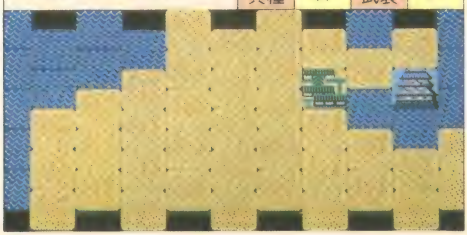
海よりの奥のところに城がある平坦型の地形といえる。

このような平坦型の地形では攻める側も守る側も小細工は通用しないので、惜しまずに戦力を投入しよう。

消耗戦を制したほうが勝者となるぞ!!

CHECKデータ

健康	95	石高	30
野心	81	治水	26
運	83	民忠	24
魅力	46	民財	38
知能	70	兵力	46
金	33	兵忠	25
町	25	訓練	53
兵糧	44	武装	51



2 越後

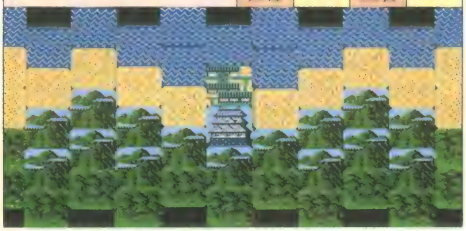
上杉謙信 30歳

地形全体が敵国の侵入を防ぎやすい同盟型になっている。

攻め込むときには、いくつかの部隊に分かれ、城を挟み撃ちにし攻撃をしかけられるよう　長期戦に持ち、おようにするのが常套手段といえよう。

CHECKデータ

健康	92	石高	80
野心	106	治水	78
運	89	民忠	79
魅力	13	民財	70
知能	110	兵力	74
金	63	兵忠	74
町	18	訓練	61
兵糧	79	武装	71



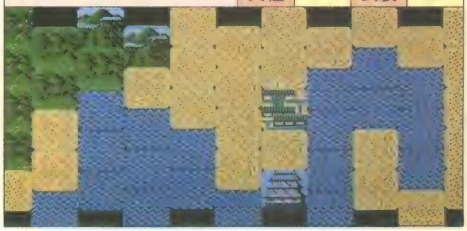
3 武蔵伊豆

北条氏政 22歳

国力も大名もかなり高水準だが、城が中央の袋小路の奥にあり、非常に守りにくくなっていて、敵に袋小路の両側から、多勢で攻められるとほとんど勝ち目がない。こういうときは、なんとか時間切れに持ち込むしかない。

CHECKデータ

健康	91	石高	80
野心	101	治水	75
運	104	民忠	63
魅力	88	民財	65
知能	106	兵力	70
金	53	兵忠	68
町	61	訓練	68
兵糧	80	武装	65



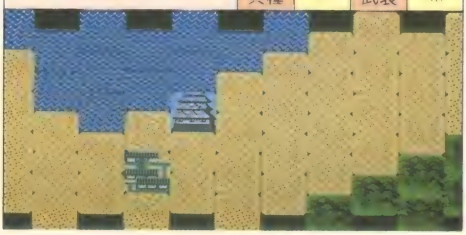
4 加賀

本願寺光佐 30歳

戦力の差が出やすい平坦型の地形で、しかも城の周りに4つの平地があるので、攻め込む場合は、ここから包囲攻撃をしかけるのがよいだろう。どちらにしても、消耗戦になるので　富国強兵戦略がカギになるぞ!!

CHECKデータ

健康	89	石高	61
野心	96	治水	52
運	98	民忠	74
魅力	80	民財	72
知能	65	兵力	41
金	42	兵忠	53
町	38	訓練	41
兵糧	58	武装	38



5 越前

朝倉義景 27歳

曲型的な平坦型で、やはり戦略よりも、戦力比が勝負を決めてしまうであろう。

攻め込む側も、防ぐ側も、消耗戦になるので勝つにしろ負けるにしろ、その後のことを考えることも必要となってくる。

CHECKデータ

健康	71	石高	70
野心	103	治水	71
運	105	民忠	59
魅力	84	民財	54
知能	101	兵力	62
金	52	兵忠	56
町	44	訓練	58
兵糧	68	武装	59

6 飛騨

姉小路自綱 20歳

侵入禁止のHEXが並んだ回廊型の地形をしている。

この回廊が敵に利用されやすく、非常に攻められやすく、逃げられやすい。

防御・攻略の両方にとって戦術がモノを言う国であろう。

CHECKデータ

健康	90	石高	42
野心	85	治水	61
運	46	民忠	73
魅力	109	民財	69
知能	88	兵力	54
金	38	兵忠	68
町	41	訓練	63
兵糧	36	武装	50

7 遠江駿河

今川義元 41歳

典型的な回廊型。よって回廊を利用した戦略がポイントになる。

攻め込む場合は、回廊の両側から挟み込む戦法を取ろう。逆に、防ぐ側は、敵の戦法に応じた部隊配置をし、挟まれないように気をつけよう。

CHECKデータ

健康	52	石高	45
野心	63	治水	73
運	31	民忠	65
魅力	88	民財	64
知能	91	兵力	73
金	68	兵忠	61
町	65	訓練	72
兵糧	48	武装	63

8 三河

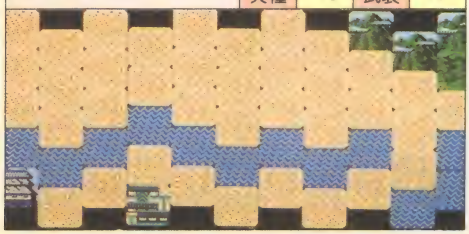
徳川家康 18歳

国力も高く、大名も後に徳川三百年の基礎を築いた、あの徳川家康である。

典型的な袋小路型だが、この袋小路さえ防いでしまえば、非常に守りやすい地形となり、攻める側には非常に難易度が高くなる。

CHECKデータ

健康	104	石高	80
野心	102	治水	80
運	115	民忠	76
魅力	110	民財	77
知能	65	兵力	71
金	69	兵忠	75
町	66	訓練	74
兵糧	75	武装	73



9 美濃

斉藤義竜 33歳

袋小路型の地形で城が、袋小路の中に存在している。

攻める場合は、あまり戦術にこだわらず消耗戦が良いだろう。守る側は、袋小路の突き当りと城と城の上のHEXに部隊を配置するのが常套手段であろう。

CHECKデータ

健康	96	石高	28
野心	93	治水	21
運	77	民忠	31
魅力	31	民財	22
知能	92	兵力	38
金	29	兵忠	21
町	31	訓練	48
兵糧	25	武装	45

10 大和と

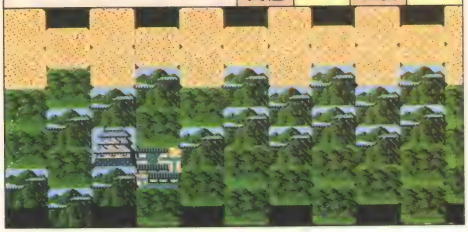
筒井順慶 11歳

2つの回廊が組み合わさった回廊型の地形で、守る側が完全に有利になっている地形である。

攻める側としては、3つに部隊を編成し回廊を回って、敵の第1部隊を挟み込むような戦法を取ろう。

CHECKデータ

健康	86	石高	36
野心	52	治水	51
運	95	民忠	50
魅力	61	民財	48
知能	92	兵力	38
金	42	兵忠	47
町	40	訓練	31
兵糧	38	武装	35



11 近江み

浅井長政 15歳

琵琶湖のまわりに国があり、侵入禁止HEXが多く、攻めにくい袋小路型の地形の中でも、非常に攻めにくく、かなりの損失を覚悟する必要があるだろう。

自分の国が、十分に強くなってから攻めるほうが、得策であろう。

CHECKデータ

健康	86	石高	57
野心	90	治水	61
運	96	民忠	58
魅力	81	民財	57
知能	92	兵力	58
金	58	兵忠	61
町	53	訓練	72
兵糧	69	武装	63

12 伊賀が

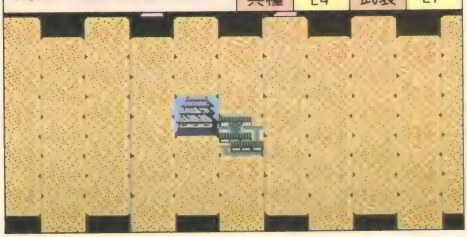
六角義賢 39歳

見て分かるように、城と町以外には何もないきれいな平坦型になっている。

思っきり消耗戦になると思うが、国力自体はかなり低いので、攻める側が有利な展開になるだろう。ただし時間切れには要注意だ!!

CHECKデータ

健康	90	石高	21
野心	36	治水	42
運	52	民忠	46
魅力	60	民財	45
知能	81	兵力	21
金	36	兵忠	45
町	38	訓練	26
兵糧	24	武装	27



13 伊勢志摩

北畠具教 32歳

平坦型の地形であるが、小さな回廊を1つ有している。

攻める側は左側にある山地を利用して戦略を考えよう。

守る側は、思いきって城に100%の兵力を配置して、敵を防ぐのも一つの手だ!!

CHECKデータ

健康	65	石高	48
野心	110	治水	76
運	102	民忠	65
魅力	85	民財	60
知能	88	兵力	74
金	55	兵忠	65
町	51	訓練	75
兵糧	52	武装	71

14 山城

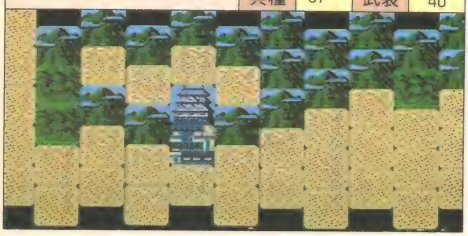
足利義昭 23歳

城の近辺に回廊がある守備側が完全に有利な地形になっている。

攻める場合、相手が回廊で身動きがとれないうちに、速攻で攻め込むのがよかろう。守る側としては、城とその上と右上に部隊を置くと、強力隊形だ!!

CHECKデータ

健康	73	石高	61
野心	98	治水	48
運	82	民忠	38
魅力	52	民財	46
知能	86	兵力	52
金	63	兵忠	36
町	68	訓練	56
兵糧	57	武装	48



15 摂津和泉

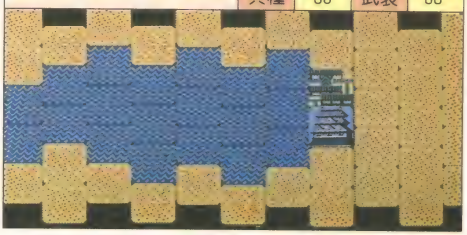
三好長慶 38歳

分割型のように見えるが、基本的には平坦型で、戦いは消耗戦の様相を呈することになるだろう。

この国は国力の高い国なので、かなりの覚悟が必要だ。いかに少ない犠牲で勝利を得るかがポイントになる。

CHECKデータ

健康	96	石高	63
野心	106	治水	63
運	86	民忠	65
魅力	101	民財	61
知能	81	兵力	69
金	62	兵忠	70
町	68	訓練	69
兵糧	69	武装	58



16 甲斐信濃の武田信玄 39歳

山が非常に多い分割型の地形になっている。

攻める場合は、あせらず長期戦にもちこみ、じわじわ攻めよう。

防ぐ側は、城の右上と左上に部隊を配置し、敵がきたら、城からもう1部隊出させて、たたきつぶせ!!

CHECKデータ

健康	98	石高	46
野心	104	治水	80
運	93	民忠	74
魅力	101	民財	68
知能	112	兵力	72
金	73	兵忠	73
町	78	訓練	71
兵糧	40	武装	63

17 尾張

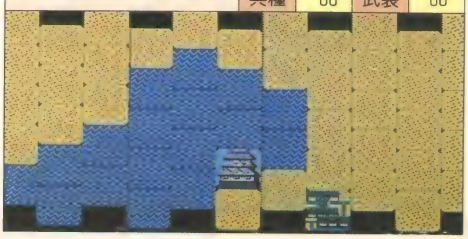
織田信長 26歳

尾張はいわずとしれた織田信長だ!! もちろん国力も高水準で、ここを統治してプレイする人が多いだろう。

ただし、地形自体は単純な平坦型なので、敵に攻め入られたときのために、富国強兵を推し進めるのが大事。

CHECKデータ

健康	102	石高	80
野心	115	治水	80
運	111	民忠	71
魅力	106	民財	72
知能	108	兵力	78
金	62	兵忠	77
町	58	訓練	78
兵糧	80	武装	80



50ヵ国モードに出現の有力大名を紹介！

中部地方の17ヵ国モードを制覇したら、最終目標の50ヶ国モードで全国制覇を目指そう。

50ヵ国モードは、なんといっても長丁場の戦いになるので、長い展望で戦略を考えなければならないぞ!!

もちろん17ヵ国モードの大名達も登場。そして17ヵ国以外の新たなる強豪も続々出現してくる。とりあえず、50ヵ国モードに出現する大名の中から特に有力と思える3人をここで紹介しよう。

さあ、全国制覇に出陣だ!!

陸前 伊達輝宗 17歳

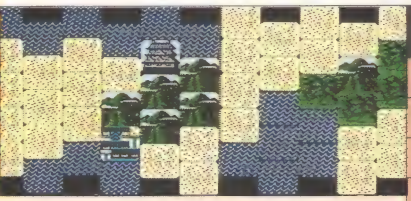
あの独眼竜政宗の父である。地形的には、侵入路の少ない袋小路型で、攻め込む場合は1部隊を20%、第2部隊を80%にし、敵の守りの薄いほうを攻めたて、袋小路に追い込む。おそらく敵は1部隊囲むように配置しているはずだから、敵の退路はふさがれてしまう。

守る場合は敵の戦力がこちらより多いと、どうしようもない。

CHECKデータ

健康	81	石高	37
野心	108	治水	89
運	48	民忠	58
魅力	92	民財	49
知能	102	兵力	43
金	61	兵忠	78
町	52	訓練	63
兵糧	35	武装	54

安芸長門 毛利元就 63歳



三本の矢でお馴じみの毛利元就である。

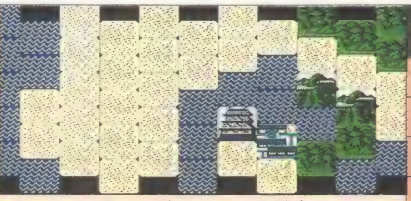
地形としては袋小路型だが、袋が大きすぎるため、分割型と判断したほうがよかろう。

城への出入口が1ヵ所しかないため、ここを押さえられると守る側としては有利になる。そうなると攻める側は、兵の数で勝負するしかなかろう。

CHECKデータ

健康	75	石高	41
野心	102	治水	76
運	93	民忠	79
魅力	111	民財	76
知能	113	兵力	68
金	78	兵忠	79
町	76	訓練	78
兵糧	48	武装	80

薩摩大隅 島津貴久 46歳



戦国の世にその勢力を広げた九州の覇者だ。

海による袋小路型の地形で、袋小路の奥に城があるため、戦場が右側のみに限定されてしまう。

攻める側としては非常につらい地形で、とりあえず右上の山地あたりに兵を配置して攻めこもう。守る側としては兵力に大差がなければ、ほとんど安心だ!!

CHECKデータ

健康	103	石高	47
野心	83	治水	62
運	69	民忠	65
魅力	96	民財	61
知能	95	兵力	60
金	48	兵忠	63
町	45	訓練	61
兵糧	47	武装	57

SLG 攻略大全 8

近代戦を想定した戦略ウォーゲームだ!!

ファミコンウォーズ

FAMICOM WARS

任天堂
1988年8月12日発売
現代 SLG
5500円(税別)

ファミコンの戦争シミュレーションの世界を切り開いたのがこのゲームといっても過言ではないだろう。全部隊の完全データと攻撃の成功率表。さらに全17のマップを公開だ。

部隊を操り敵軍の基地へ攻め込め!!

現代戦争シミュレーションでは、いかにうまく部隊を行動させるかが重要な決め手となる。

部隊と地形と敵の行動を計算に入れて先を読みつつ先手先手と打っていくことができれば、1人前の司令官と言えるだろう。

勝利の女神がほほえむのは正確な判断のできる軍だけだ。

自国の部隊を生産せよ!!

まず、手となり足となる部隊を生産しなければ戦争をすることができない。しかし、ただやみくもに生産していたのでは勝利者にはなれないぞ。

苦境に耐えて軍資金を貯めながら、戦況に適した部隊を生産しよう。

強力な部隊は軍資金を増やしてからだ

敵軍の部隊を戦闘で破壊

戦闘の勝敗は部隊の性能がものをいうが、決してそれだけがすべてではない。戦場の地形や部隊同士の相性などが、それ以上に影響してくるのだ。

少ない兵力で敵軍の大部隊に対抗し、戦局を有利に運ぼう。

中立都市に敵の歩兵が入ってきた

圧勝!! 敵の歩兵は全滅した。ざまあみろ

少兵には装甲輸送車で戦え!!

占領で拠点と軍資金を増やせ

占領は軍資金も増え拠点の数も増やすことのできる重要な行動である。最終的な勝利を得るには敵軍部隊の全滅もしくは首都占領という方法があるが、どちらにしろ軍資金を増やし武装をかためて敵軍部隊を倒さなければならない。なんだかんだいっても軍資金の多い方が有利になれるのは事実だ。勝負の行方はこの占領にかかっているといっても過言ではない。

都市にレッド軍の旗が舞ったぞ

©Nintendo

ウォーズ・テクニックを使いこなせ

このゲームをプレイする上で次にあげるテクニックを覚えておくと、戦況を有利にすすめることができる。苦戦を強いられていた敵軍に、いつもより数少ない部隊と軍資金で勝利をおさめることができるぞ。効率のよい戦略のすすめかたを身に付けるため、ぜひとも覚えておこう。

海上輸送!!

海をへだてた敵軍にせめこむには、空と海の2つのルートしかない。しかし敵の拠点を占領するには歩兵もしくは戦闘工兵のみが可能なので、海上輸送が唯一できる揚陸艦をフルに活用しなければならない。

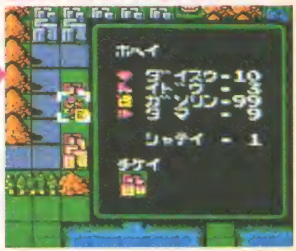
揚陸艦には2部隊までしか乗せることができないが、歩兵や戦闘工兵を乗せている装甲輸送車は1部隊と扱われる。これで事実上4部隊を乗せることができるので、海上輸送ではこのテクニックを使いこなそう。

○○見た目だけではよくわからないが歩兵も隠れ乗っている

部隊合流!!

部隊の合流には意外な利点があったのだ。それは合流後の部隊の燃料と弾薬は合流前のどちらか数の多いほうとなる。これを利用すれば部隊数は少ないが燃料や弾薬の多い部隊と、部隊数は多いが何もない部隊を合流させて完璧な部隊もできる。

○この部隊合流を利用して燃料の少ない歩兵と弾薬の少ない歩兵を合流させてみると



○両者の長所のみを残して燃料も弾薬もいっぱいになったぞ

首都で生産

このゲームでは部隊を生産できる場所が限られている。自軍の基地などならすべて生産できそうだが、自軍の首都を中心とした半径2HEX（マス）の四角の中にある自軍の都市、工場、空港、港でしか生産できない。2 HEX内にある生産可能な場所をフルに使い、各マップに適した部隊を生産していこう。

○早いとこ生産できる中立都市を占領して、一度にたくさん生産しよう

基地占領!!

敵軍の領地に攻め込んで行ったら、敵部隊を生産しているモトを断とう。つまり敵軍の首都と、それを中心とした半径2HEX（マス）の四角の中にある都市、工場、空港、港に部隊を置いて敵軍の生産を止めてしまうのだ。その後に歩兵もしくは戦闘工兵を降ろせば、楽に占領できる。

このテクニックを戦況が終盤に入ってきてからふんだんに使い、後は、押しの一手でガンガン攻めて、敵軍の残党に気を付けながら早目に敵軍の首都を占領して勝利を勝ちとろう。

○しつこく生産できなくしてやろう

全部隊の極秘データを活用しよう!!

全部隊のデータ、部隊同士の攻撃成功率表、地形の防御効果、地形を通過するときに必要な移動力を一挙に大紹介。

せっかく価格の高い部隊を生産しても、燃料や弾がなくなったりしないように、最初から少しずつしかないやつは特に注意しておこう。特に航空部隊は移動しなくても1日ごとに燃料が減っていくので、常にチェックしておかないと墜落してしまうぞ。

爆撃機

武器	爆弾		
攻撃回数	5	射程	1
移動力	8	燃料	99
価格	20000	弾薬価格	6

陸上・海上の部隊に対しては絶大な威力があるが、対空用の武器がないので戦闘機にもろい。

高射砲

武器	機関砲		
攻撃回数	4	射程	1
移動力	5	燃料	50
価格	5500	弾薬価格	3

動かず射程内の敵を倒す対空ミサイルと対照的に、移動しながらの攻撃を主とする対空兵器。

輸送装甲車

武器	機関砲		
攻撃回数	4	射程	1
移動力	6	燃料	70
価格	4200	弾薬価格	3

防御も攻撃もたいしたことないが、兵を陸上輸送できる特徴を持つ。対人への攻撃は絶対的。

歩兵

武器	マシンガン		
攻撃回数	9	射程	1
移動力	3	燃料	99
価格	1000	弾薬価格	1

占領可能な部隊で海以外の地形はどんな場所でも移動できる。攻撃、防御とも弱いのが欠点だ。

輸送ヘリコプター

武器	機関砲		
攻撃回数	4	射程	1
移動力	6	燃料	60
価格	4000	弾薬価格	3

兵を一度に1部隊空中輸送できる。山、川、海の多い地理でその能力を十分に発揮する。

補給車

武器	なし		
攻撃回数		射程	
移動力	5	燃料	60
価格	3000	弾薬価格	—

陸上部隊への弾薬と燃料の補給が可能。武器もなく防御のもろさは全部隊中1番なのだ。

自走砲A

武器	榴弾砲		
攻撃回数	5	射程	3-5
移動力	4	燃料	50
価格	13000	弾薬価格	7

長い射程を生かしての間接攻撃が可能な貴重な部隊。破壊力は強力だが接近されると弱い。

戦闘工兵

武器	ミサイル		
攻撃回数	3	射程	1
移動力	2	燃料	70
価格	2000	弾薬価格	3

歩兵と同じく占領が可能。歩兵と比べて防御がほとんど同じだが攻撃は強力。足が遅すぎる

戦艦

武器	対艦砲		
攻撃回数	6	射程	3-5
移動力	6	燃料	99
価格	28800	弾薬価格	6

攻撃・防御ともに全16部隊中最強。長い射程で陸・海・空すべての敵部隊を破壊してまわる。

戦闘機A

武器	ミサイル・機銃		
攻撃回数	5	射程	1
移動力	10	燃料	99
価格	22000	弾薬価格	8

航空部隊への攻撃は対空兵器と変わらない威力を持つ。対地用の攻撃も弱いが可能だ。

自走砲B

武器	榴弾砲		
攻撃回数	3	射程	2-3
移動力	5	燃料	30
価格	5500	弾薬価格	6

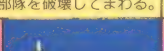
自走砲Aの能力を一回り小さくした部隊。自走砲Aとペアで使って両者の死角をなくそう。

戦車A

武器	戦車 機銃		
攻撃回数	6	射程	1
移動力	6	燃料	70
価格	16000	弾薬価格	5

陸上部隊の中で最大の防御と攻撃を誇るスーパー戦車。足が遅いので高い価格にも納得。

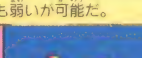
揚陸艦



武器	機関砲		
攻撃回数	6	射程	1
移動力	5	燃料	99
価格	18500	弾薬価格	3

陸上部隊を同時に2部隊まで海上輸送できる。ただし乗下船は港が砂浜でしかできない。

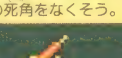
戦闘機B



武器	ミサイル・機銃		
攻撃回数	4	射程	1
移動力	10	燃料	99
価格	15000	弾薬価格	8

小型の対空用戦闘機で戦闘機Aよりは攻撃、防御とも劣る。ヘリに対してだけはAより優秀。

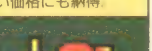
対空ミサイル



武器	ミサイル		
攻撃回数	2	射程	3-5
移動力	4	燃料	40
価格	11000	弾薬価格	8

広い射程と強力なミサイルで航空部隊を撃ち落とす。陸上戦ののろさと少ない弾数が欠点。

戦車B



武器			
攻撃回数	4	射程	1
移動力	5	燃料	50
価格	6000	弾薬価格	4

戦車Aより能力は下回るが価格の手頃さで大量生産できる。燃料の少なさが気になるところ

攻撃成功率表

部隊内の兵器数と戦う地形が同じ場合の戦闘結果を予測する表だ。例えば、自軍の戦車Aで敵軍の歩兵に攻撃する場合は、「与えるダメージ」で戦車Aに対応する歩兵のところを調べる。すると85%のダメージを与えているのがわかるだろう。同じように歩兵から受けるダメージは「受けるダメージ」で戦車Aに対応する歩兵を調べればよい。

与えるダメージ ＼ 受けるダメージ	歩兵	戦闘工兵	戦車A	戦車B	装甲輸送車	自走砲A	自走砲B	対空ミサイル	高射砲	補給車	戦闘機A	戦闘機B	爆撃機	輸送ヘリコプター	戦艦	揚陸艦
歩兵	45	35	5	15	25	5	15	5	15	25	5	5	5	15	5	5
戦闘工兵	55	45	25	35	45	35	45	45	45	95	15	25	15	25	5	5
戦車A	85	95	45	65	75	85	95	85	75	85	15	25	15	25	15	15
戦車B	55	45	25	45	95	55	75	85	75	65	15	25	15	25	15	15
装甲輸送車	85	95	15	25	45	35	35	35	45	55	15	25	15	15	5	5
自走砲A	45	35	55	65	65	45	55	55	65	65	0	0	0	0	15	25
自走砲B	45	35	45	55	55	35	45	45	65	55	0	0	0	0	15	25
対空ミサイル	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65	75	65	75	0	0
高射砲	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65	75	65	75	0	0
補給車	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
戦闘機A	55	55	5	15	25	15	25	15	15	45	45	65	95	65	5	15
戦闘機B	45	45	5	5	15	5	15	15	15	35	15	45	65	75	5	5
爆撃機	55	55	65	75	75	65	75	65	65	75	0	0	0	0	45	65
輸送ヘリコプター	55	55	5	5	15	5	5	15	15	45	5	5	5	45	5	5
戦艦	85	85	85	95	95	85	85	85	95	95	65	75	65	75	45	75
揚陸艦	15	15	25	25	25	25	25	25	25	25	45	65	55	65	25	45

地形効果・速度表

各地形の地形効果と1マス移動するのに必要な移動力を部隊別に紹介しよう。（ ）内は地形効果で、敵からのダメージが当たりにくくなる数値を表している。（ ）外はその地形を移動するときに消費する移動力だ。

地形効果が高い地形では、移動に必要な移動力が多く必要とされるのがわかるだろう。例えば歩兵が山を移動するときの消費する移動力は2、そこでの地形効果は50（%）なので敵からの攻撃は半分に減ってしまう。

兵器 ＼ 地形	首都	都市	工場	空港	港	道路	平地	森	山	川	橋	湖	砂浜	海
歩兵	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(20)	1(30)	2(50)	2(0)	1(0)	2(0)		
戦闘工兵	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(20)	1(30)	2(50)	2(0)	1(0)	2(0)		
戦車A	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)		6(0)	1(0)			
戦車B	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)			1(0)			
装甲輸送車	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)		6(0)	1(0)	6(0)		
自走砲A	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)			1(0)			
自走砲B	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)			1(0)			
対空ミサイル	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)			1(0)			
高射砲	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)			1(0)			
補給車	1(40)	1(40)	1(40)	1(20)	1(20)	1(0)	1(10)	2(20)			1(0)			
戦闘機A	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)
戦闘機B	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)
爆撃機	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)
輸送ヘリコプター	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)	1(0)
戦艦					1(40)								1(0)	1(0)
揚陸艦					1(40)								1(0)	1(0)

17カ所の戦場をマップとデータで完全攻略

全17カ所の戦場別に激戦が行われるポイントと、最初から持っている都市数や軍資金など軍のデータを紹介するぞ。

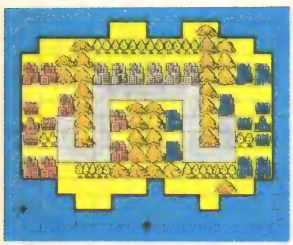
どの戦場でも先攻はレッド軍になる。先手必勝という言葉があるように、レッド軍のほうがトータル的にみて有利に進められるはずだ。だから最初はレッド軍で始めることをおススメする。表中の難易度は難しい順にA～Dと並んでいる。

ソラマメジマ

ポイントは横に並んだ6つの中立都市だ。歩兵を山越えさせて、できるだけ早く占領しよう。

また、都市に自走砲Aを配置して中立都市を守るんだ。

レッド軍	都市7	空港0	港0
	軍資金	11000	
	難易度	D	
ブルー軍	都市7	空港0	港0
	軍資金	11000	
	難易度	D	
中立	都市6	空港0	港0



タマタマジマ

レッド軍	都市0	空港2	港2
	軍資金	99999	
	難易度	C	
ブルー軍	都市0	空港2	港2
	軍資金	99999	
	難易度	C	
中立	都市26	空港2	港1

ポイントは中央の空港がある小島だ。戦艦を生産するより多くの航空部隊で敵軍より早く中立空港を占領するんだ。

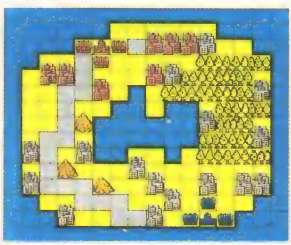
ドーナツジマ

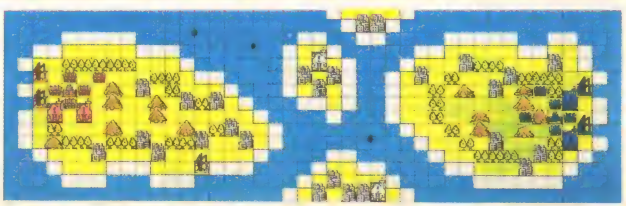
最初は軍資金の違いにより、レッド軍が圧倒的に有利だ。

レッド軍はブルー軍の中立都市占領を防ぐため、装甲輸送車を多数生産してブルー軍より先に中立都市を占領して敵の部隊を近づけさせないようにしよう。

ブルー軍のほうも一刻も早く中立都市を占領して力をつけてから、レッド軍の生産場所に部隊を置いて生産をとめるんだ。中立都市を早目に占領すること。

レッド軍	都市7	空港0	港0
	軍資金	11000	
	難易度	A	
ブルー軍	都市0	空港0	港0
	軍資金	8000	
	難易度	A	
中立	都市16	空港0	港0





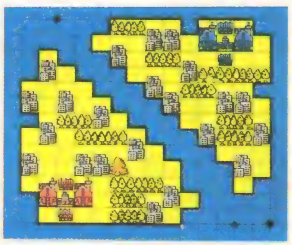
オニギリジマ

見ての通り両軍とも海をへだてている。しかも港がないので両軍とも空から攻めるしか方法がない。そこで対空兵器と自走砲の配置がポイントとなる。

自走砲Aを岸に配置して、向こう岸の敵部隊を破壊しよう。

敵軍の首都を占領するには、輸送ヘリコプターで歩兵もしくは戦闘工兵をはこぼう。あとは爆撃機で敵部隊より守らせる。これを繰り返すのだ。

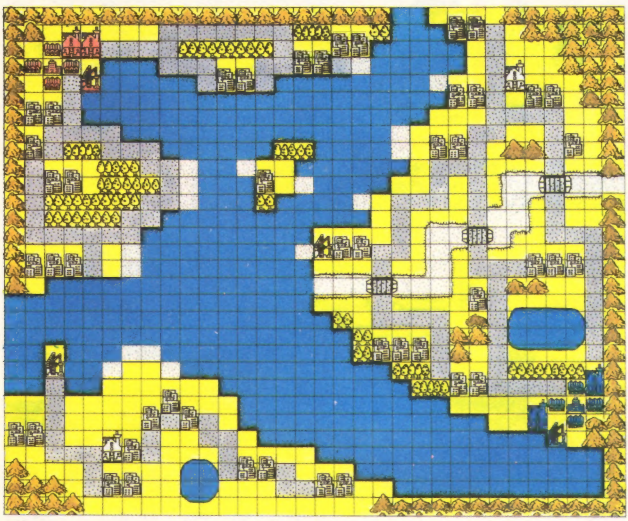
レッド軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	A	
ブルー軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	A	
中立	都市22	空港0	港0



ペケジマ

南にある島をどちらの軍が早く制圧できるかに勝負はかかっている。最後のマップをのぞく15の島では最大の広さを持つ戦場だ。そのわりに空港が少ないので常に航空部隊の燃料には注意することだ。両軍ともに基地のある島は砂浜が少ないので守り易い地形になっている。もし南の島を先に敵軍に取られたとしても砂浜に陸上部隊、岸に対空兵器を配置して守り抜けたら勝機も出てくるだろう。

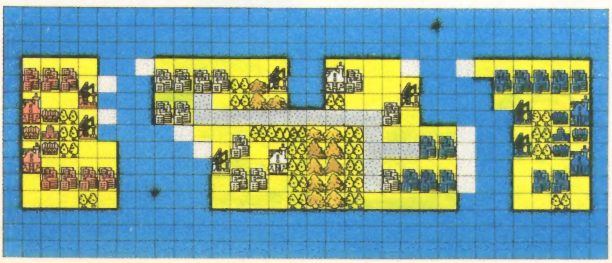
レッド軍	都市0 空港2 港1 軍資金 10000 難易度 B
ブルー軍	都市0 空港2 港1 軍資金 10000 難易度 B
中立	都市47 空港2 港2



ハゴロモジマ

大陸の南西にある空港と港のあたりがポイントとなる。レッド軍は大陸に兵を送り込み、ブルー軍も中立都市を占領して、敵の本土を一気にたたこう。

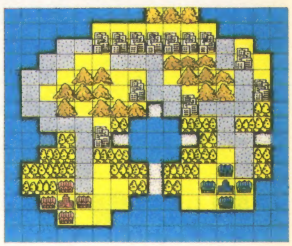
レッド軍	都市7 空港2 港2 軍資金 19000 難易度 B
ブルー軍	都市12 空港2 港2 軍資金 24000 難易度 C
中立	都市12 空港2 港3



マガタジマ

島の中央にある2つの中立都市がポイントだ。レッド軍はブルー軍より中立都市への道が遠いので、都市で防衛しつつ攻めろ。ブルー軍は速攻で占領せよ。

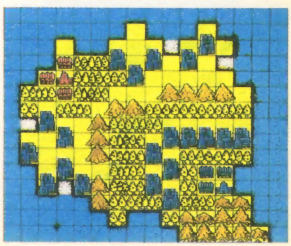
レッド軍	都市0 空港0 港0 軍資金 4000 難易度 B
ブルー軍	都市0 空港0 港0 軍資金 4000 難易度 C
中立	都市12 空港0 港0



キメンハントウ

島の中央に山脈があり、それが両軍の境目になっている。2カ所の山の切れ目がポイントだ。自走砲を使い山越しに攻撃せよ。

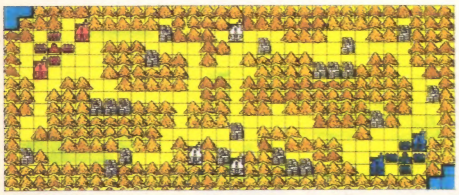
レッド軍	都市0 空港0 港0 軍資金 4000 難易度 A
ブルー軍	都市20 空港0 港0 軍資金 24000 難易度 D
中立	都市0 空港0 港0



アララサンシャク

レッド軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	B	
ブルー軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	B	
中立	都市21	空港3	港0

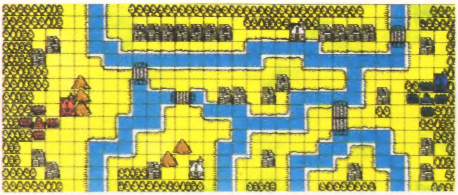
山だらけで道がとても細い。中立の空港を早く占領して、航空部隊で攻めて行こう。また自走砲を使って山越しの攻撃をしながら進もう。



チリヂリガク

レッド軍	都市0	空港1	港0
	軍資金	6000	
	難易度	A	
ブルー軍	都市0	空港1	港0
	軍資金	6000	
	難易度	B	
中立	都市26	空港2	港0

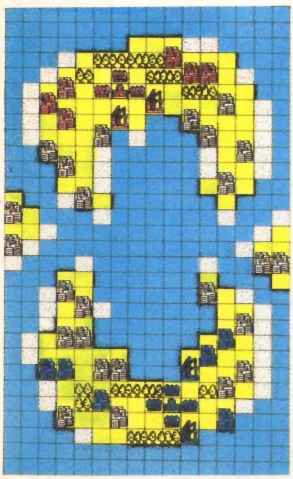
川が多いのでここも航空部隊と空港の占領が重要なポイントとなる。特に北の空港とその周辺の中立都市は必ず自軍の領地にするのだ。



ツキノワジマ

空港が1つもなく海を挟んで向かいあっている地形なので、戦艦による海の制圧がポイントになるだろう。

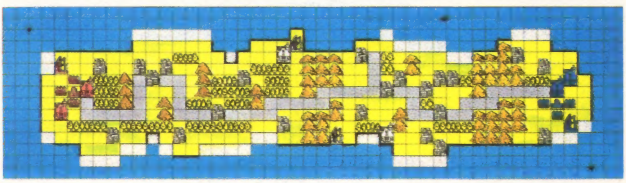
レッド軍	都市6	空港0	港2
	軍資金	14000	
	難易度	B	
ブルー軍	都市7	空港0	港2
	軍資金	15000	
	難易度	A	
中立	都市24	空港0	港0



ハマキジマ

長さだけなら17の戦場の中で最長を誇る。大陸中央にある細い道をどちらが先に突破するかが大きなポイントとなるぞ。大陸中央の空港と港を占領せよ。

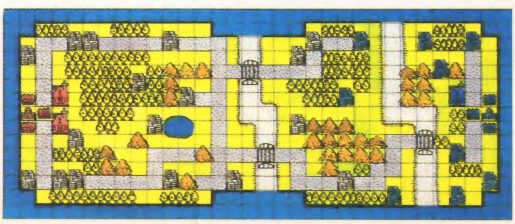
レッド軍	都市0	空港2	港1
	軍資金	10000	
	難易度	B	
ブルー軍	都市0	空港2	港1
	軍資金	10000	
	難易度	B	
中立	都市22	空港2	港1



フタゴジマ

中央の2本の橋がポイントだ。早目に橋を突破しよう。この島も港がないので頼りになるのは航空部隊のみ。中立の空港がないので燃料に気をくばろう。

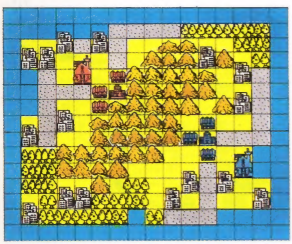
レッド軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	A	
ブルー軍	都市9	空港1	港0
	軍資金	15000	
	難易度	C	
中立	都市17	空港0	港0



ノアカザントウ

敵軍基地へ攻め進む道は南西と北東の二通りのルートがある。両方ともに森に囲まれているので、かなりの混戦となるだろう。歩兵や戦闘工兵に中央の山越えをさせるというのも1つの手だ。

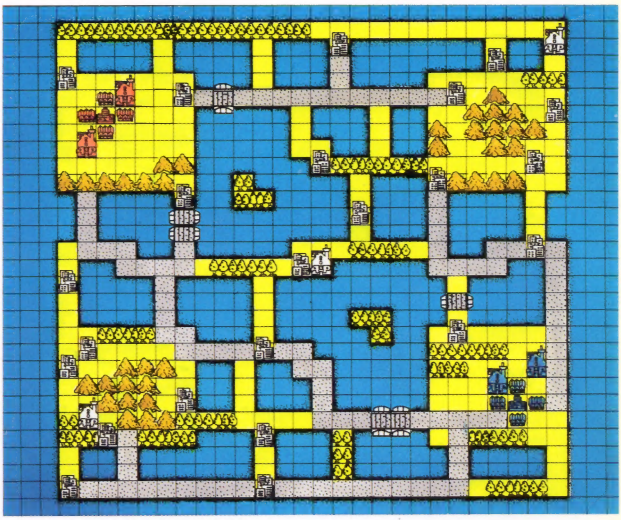
レッド軍	都市0	空港1	港0
	軍資金	6000	
	難易度	C	
ブルー軍	都市0	空港1	港0
	軍資金	6000	
	難易度	C	
中立	都市16	空港0	港0



サイコロジマ

道が細く港もないので航空部隊が主力となるぞ。中央にある中立の空港をどちらが早く占領するかが勝負の分かれ目となる。南西と北東の空港も忘れるな。

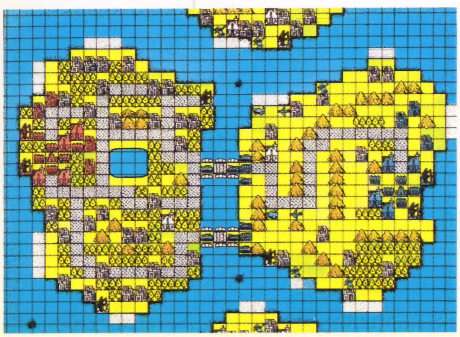
レッド軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	B	
ブルー軍	都市0	空港2	港0
	軍資金	8000	
	難易度	B	
中立	都市23	空港3	港0



デビラートウ

レッド軍	都市5	空港4	港2
	軍資金	21000	
	難易度	A	
ブルー軍	都市4	空港4	港2
	軍資金	0	
	難易度	—	
中立	都市47	空港6	港4

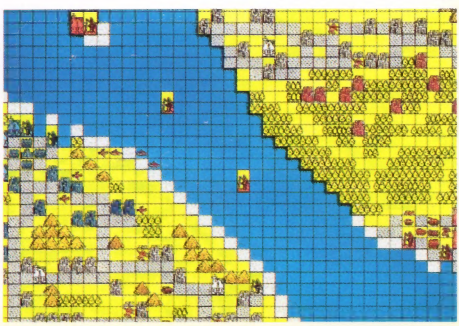
レッド軍で15のマップを終えた司令官への最終マップである。2つの島をつなぐ橋のまわりに戦艦を配備して次に上下の島を占領するんだ。



ラストドリーム

レッド軍	都市10	空港3	港5
	軍資金	1800	
	難易度	—	
ブルー軍	都市11	空港3	港2
	軍資金	25000	
	難易度	A	
中立	都市40	空港3	港1

ブルー軍で全島を占領した司令官への最終マップだ。まずは高射砲で爆撃機を攻撃。敵の首都から生産される部隊は戦艦で攻撃していこう。



平成2年1月26日発行(隔週金曜日発行) 第6巻第2号(通巻95号)

SLG
シミュレーションゲーム

攻略大全
こうりゃくたいぜん

ファミリーコンピュータ Magazine
No.2特別付録(とくべつふろく)①